SUPER NES • PLAYSTATION • VIRTUAL BOY • GAMEBOY • ULTRA 64 • 3DO

SUPER CONSOLE

NUMERO 24
L. 6.000
FRS 9.00
ANNO 3
MARZO
1996

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POST. 50% MILANO

FUTURA PUBLISHING

DONKEY KONG COUNTRY 2 DIDDY'S KONG QUEST & SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND

LE SUPERGUIDE DI GIOCO!

TOTAL NBA '96

IL MIGLIOR GIOCO DI BASKET DI TUTTI I TEMPI!

NINTENDO ALL'ATTACCO:

SUPER MARIO RPG

KILLER INSTINCT 2

NINTENDO 64

All'interno PLAYSTATION Fan potere a 32 bit!

FAI LA COSA GIUSTA: VAI DRITTO A CANESTRO CON PLAYSTATION.

"IL MIGLIOR GIOCO DI SPORT SUL MERCATO" (EDGE MAGAZINE)

SONY COMPUTER ENTERTAIMENT

PlayStation™

Distribuito da: Sony Electronic Publishing (Italy) S.p.A.
Via Flaminia, 872 - 00191 Roma - Tel. 06/330181

PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc.

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

E' NATA QUEEN On Line
IL NUOVO SERVIZIO VENDITE PER INTERNET
SCOPRICI AL SITO HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/
E RISPARMIERAI IL 10% SU OGNI ACQUISTO !

VENDITA PER CORRISPONDENZA

per ORDINI e INFORMAZIONI
telefona subito 011-3090202 (r.a.)

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

AAH REAL MONSTER	99.900	(E)
ACTRISER	59.900	(E)
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	89.900	(E)
AERO THE ACROBAT 2	69.900	(E)
ASTERIX	89.900	(E)
BASS MASTER CLASSIC	139.900	(U)
BATMAN & ROBIN	159.900	(E)
BATMAN FOREVER	129.900	(E)
BATMAN RETURNS	99.900	(E)
BEST OF BEST CHAMPIONSHIP KARATE	59.900	(E)
BIG SKY TROOPER	129.900	(E)
BIKER & MICE FROM MARS	129.900	(E)
BLACK HAWK	59.900	(E)
BLUES BROTHERS	59.900	(E)
BOOGERMAN	139.900	(E)
BOXING LEGEND OF THE RING	69.900	(E)
BRAINES	59.900	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	129.900	(U)
BUBSY 2	119.900	(U)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	79.900	(E)
CANNON FODDER	89.900	(E)
CAPITAN COMMANDO	69.900	(E)
CARRIER ACES	129.900	(E)
CASTLEVANIA 2 - VAMPIRES KISS -	149.900	(E)
CHAOS ENGINE	69.900	(E)
CHESSMASTER	59.900	(E)
CLAY FIGHTER 2	49.900	(E)
DEMOLITION MAN	139.900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	59.900	(E)
DIRT RACER	109.900	(E)
DIRTY TRAX FX	129.900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY	129.900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY II	139.900	(E)
DOOM	159.900	(E)
DOUBLE DRAGON	69.900	(E)
DRAGON	69.900	(E)
EARTH BOUND	139.900	(U)
EARTH WORM JIM	119.900	(E)
EARTH WORM JIM 2	129.900	(E)
EQUINOX	59.900	(E)
F ZERO	69.900	(E)
FATAL FURY SPECIAL	159.900	(E)
FEVER PITCH	69.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	79.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	129.900	(E)
FINAL FANTASY 3	159.900	(U)
FINAL FIGHT 3	129.900	(U)
FIREMAN	129.900	(E)
FLASHBACK	59.900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	69.900	(E)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	139.900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	149.900	(E)
FRANKENSTEIN - VECCHIA VERSIONE -	119.900	(U)
FRANTIC FLEA	119.900	(E)
GALACTIC PINBALL	89.900	(E)
GENGHIS KHAN 2	129.900	(U)
GHOUL PATROL	59.900	(E)
GOOFY TROOPS **PIPPO**	59.900	(E)
GREAT CIRCUS MISTERY	119.900	(E)
HAGANE	95.000	(E)
HEAD ON SOCCER	119.900	(U)
I PUFFI	119.900	(E)
ILLUSION OF GAIA	99.900	(E)
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE	69.900	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	119.900	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	119.900	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	139.900	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	79.900	(E)
ITCHY & SCRATCHY	129.900	(E)
IZZY'S QUEST	129.900	(E)
JACK NIKLAUS GOLF	69.900	(E)
JELLY BOY	79.900	(E)
JOHN MADDEN 96	139.900	(E)
JUDGE DREDD	109.900	(E)
JUNGLE STRIKE	119.900	(E)
JUSTICE LEAGUE	139.900	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	129.900	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	(E)
KILLER INSTINCT	129.900	(E)
KING ARTHUR	129.900	(U)
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	89.900	(E)
LEMMINGS	69.900	(E)
LEMMINGS II - THE TRIBES	69.900	(E)
LOONEY TUNES BASKETBALL	149.900	(U)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109.900	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	49.900	(E)
MECHWARRIOR 3050	139.900	(U)
MEGA MAN 7	135.000	(U)
MEGA MAN X 2	129.900	(E)
MICHAEL JORDAN BASKET	49.900	(E)
MICKEY & MINNIE	TEL	
MICKEY MANIA	69.900	(E)
MICKEY'S MAGICAL QUEST	89.900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	109.900	(E)
MORTAL KOMBAT	59.900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	99.900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	129.900	(E)
NBA BASKETBALL	79.900	(E)
NBA GIVE N'GO	149.900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900	(E)
NBA LIVE 95	139.900	(E)
NBA LIVE 96	129.900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	139.900	(E)
NHL HOCKEY 95	89.900	(E)
NHL HOCKEY 96	129.900	(E)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	79.900	(E)
NINJA GAIDEN TRILOGY	139.900	(U)
NOSFERATU	149.900	(U)
OPERATION STARFISH	129.900	(E)
OPERATION THUNDERBOLT	139.900	(U)
OUT OF THIS WORLD	69.900	(U)
OUT TO LUNCH -PIERRE LE CHEF-	89.900	(E)
PAC IN TIME	69.900	(E)
PAGEMASTER	69.900	(E)
PARODIUS	69.900	(E)
PHANTOM 2040	129.900	(U)
PINBALL FANTASY	79.900	(E)
PINK GOES TO HOOLLYWOOD	59.900	(E)
POCKY & ROCKY 2	109.900	(E)
POP'N TWINBEE 2 - RAINBOW BELL ADV.	59.900	(E)
POWER RANGERS	119.900	(E)
POWER RANGERS - FIGHTING EDITION	139.900	(U)
POWERDRIVE	59.900	(E)
PRINCE OF PERSIA	59.900	(E)
PUTTY SQUAD	119.900	(E)
RED ALARM	89.900	(E)
REVOLUTION X	139.900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	49.900	(E)
SAILOR MOON	79.900	(E)
SAMURAI SHODOWN	109.900	(U)
SECRET OF EVERMORE	159.900	(U)
SECRET OF MANA	99.900	(E)
SECRET OF THE STARS	135.000	(U)
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	139.900	(E)
SIDE POCKET - BILIARDO -	89.900	(E)
SIM CITY	49.900	(E)
SOCCER SHOTOUT	129.900	(E)
SONIC THE BLASTMAN 2	129.900	(J)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	129.900	(E)
SPEEDY GONZALES	119.900	(U)
SPIDERMAN & X-MEN	89.900	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119.900	(U)
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY -	89.900	(E)
STARGATE	109.900	(E)
STARWING	59.900	(E)
STERLING SHARP	139.900	(U)
STREET FIGHTER 2	89.900	(E)
STREET FIGHTER 2 TURBO	59.900	(E)
STREET HOCKEY 95	129.900	(U)
STREET RACER	89.900	(E)
STRIKER 2	79.900	(E)
SUPER BOMBERMAN 2	49.900	(E)
SUPER BOMBERMAN 3	119.900	(E)
SUPER CASTLEVANIA IV	59.900	(E)
SUPER DROPZONE	109.900	(E)
SUPER MARIO ALL STARS	79.900	(E)
SUPER MARIO KART	109.900	(E)
SUPER MARIO WORLD	69.900	(E)
SUPER METROID	59.900	(E)
SUPER METROID + ZELDA	129.900	(E)
SUPER PROBOTECTOR	69.900	(E)
SUPER PUNCH OUT	119.900	(E)
SUPER R-TYPE	59.900	(E)
SUPER RBI BASEBALL	119.900	(U)
SUPER STAR WARS	79.900	(E)
SUPER STAR WARS -EMPIRE STRIKE BACK	69.900	(E)
SUPER STAR WARS -RETURN OF THE JEDI	69.900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	99.900	(E)
SUPER TURRICAN 2	119.900	(E)
SUPERNINTENDO JOYPAD 6 TASTI	29.900	(E)
SWAT KATS	119.900	(U)
SYNDICATE	49.900	(E)
TECMO SUPER BOWL III	139.900	(U)
TELEROBOXER	89.900	(E)
TETRIS & DR MARIO	109.900	(E)
TETRIS 2	89.900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49.900	(E)
THE MASK : THE ORIGIN	119.900	(E)
THE TICK	49.900	(U)
THEME PARK	109.900	(E)
TIN STAR	69.900	(U)
TIN TIN	129.900	(E)
TOTAL CARNAGE	59.900	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	49.900	(E)
TRUE LIES	119.900	(E)
TURBO TOONS	89.900	(E)
ULTRAMAN	59.900	(E)
UNIRALLY	119.900	(E)
URBAN STRIKE	119.900	(E)
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	139.900	(E)
VORTEX	149.900	(U)
WARIO WOODS	89.900	(E)
WARLOCK	69.900	(E)
WATERWORLD	159.900	(E)
WEAPONLORD	119.900	(E)
WILD GUNS	129.900	(U)
WILD SNAKES	69.900	(U)
WING COMMANDER	59.900	(E)
WOLVERINE	69.900	(E)
WORLD MASTER GOLF	119.900	(E)
WORMS	159.900	(E)
WWF RAW	79.900	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	139.900	(E)
YOGI BEAR	79.900	(E)
YOSHI'S ISLAND (S.MARIO WORLD 2)	139.900	(E)
YOUNG MERLIN	69.900	(E)
ZELDA 3 - A LINK TO THE PAST -	59.900	(E)
ZERO KAMIKAZE	149.900	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	59.900	(E)
ZOOP	109.900	(U)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

THE TOP GAMES

GAME BOY

ASTERIX & OBELIX	59.900	EARTH WORM JIM	69.900
ASTEROID + MISSION COMMAND	59.900	FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	69.900
BOMBERMAN	69.900	GALAGA / GALAXIAN	59.900
CENTIPEDE - MILLIPEDE	59.900	JOHN MADDEN 96	59.900
DEFENDER /JOUSTICE	59.900	KILLER INSTINCT	69.900
DONKEY KONG LAND	69.900	MEGA MAN 4	69.900
MICKEY MOUSE 5 - MAGIC WANDS -	69.900	STREET FIGHTER 2	69.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	69.900	SUPER BATTLETANK 2	69.900
MORTAL KOMBAT	35.900	SUPER MARIO LAND 1	39.900
MORTAL KOMBAT 2	59.900	SUPER STAR WARS -RETURN OF THE JEDI	59.900
MORTAL KOMBAT 3	69.900	TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	59.900
MRS PACMAN	59.900	TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	59.900	TETRIS	39.900
NBA LIVE 96	69.900	TETRIS BLAST	69.900
NFL QUARTERBACK CLUB 96	59.900	TOP RANK TENNIS	59.900
PAC PANIC	69.900	WATERWORLD	69.900
PINBALL MANIA	69.900	WORLD HEROES 2 JET	69.900
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	69.900	WORMS	89.900
PRIMAL RAGE	69.900	WWF RAW	49.900
RIDDICK BOWE BOXING	69.900	ZELDA 3 - A LINK TO THE PAST -	49.900
STAR TREK - BEYOND THE NEXUS -	69.900	ZOOP	69.900
STARGATE	49.900		

QUEEN MAGAZINE, la nuova rivista sul videogioco, per gli amici del CLUB !
Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...
QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI !

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)
FAX 011-31.13.555
POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO
INTERNET E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT
QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

SC

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo

☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE	L. 12.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L. 19.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR	L. 29.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

SOMM

SUPER CONSOLE

N. 24 MARZO 1996

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti
Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Fabio "Bond" D'Italia, Marco "End" Ravetto, Fabio "Shogun" Ravetto, Massimo "Piesseics" Ferrari, Antonio "Loggol" Loglisci, Diego ".Net" Cortese
Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli
Grafica e impaginazione elettronica: Marino Corti, Vex

FUTURA PUBLISHING

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Pubblicità: Paolo Pedroni
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Produzione: Daniele Fumagalli
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
fax 02/66011969
Redazione, Sede amministrativa e Pubblicità: Via XXV Aprile, 37 20091 Bresso (MI) Tel. 02/66528241 fax 02/66528222

Prezzo della rivista: L. 6.000
Arrretrato: L. 12.000

Impianti: Fo.Li. Graph
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Super Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 949 del 14/1/94
Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Nintendo Magazine System - Emap Images UK
Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.
Super Console è una rivista indipendente non connessa alla Nintendo

IVA assolta dall'editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - Lettera "C" del DPR n° 633/72 e successive modificazioni e integrazioni

Super Console © 1996 Futura Publishing S.r.l. Tutti i diritti di riproduzone o traduzione di articoli o materiale fotografico pubblicato sono riservati.
Manoscritti, disegni e fotografie non si restituiscono.

PREVIEW

BIO HAZARD 38
KILLER INSTINCT 2 24
SUPER MARIO RPG 20-22

REV

SUPER NES

DOOM TROOPERS 66-67
DRAGON QUEST VI 34-35
GREAT BATTLE V 68-69
MARIO'S PICROSS 74-75
PANERU GOPON 30-31
REVOLUTION X 32-33
SUPER PUYO PUYO 2 73
TOY STORY 70-72

GAME BOY

MICRO MACHINES 2 80-81
MORTAL KOMBAT 3 78-79

ARIO

RUBRICHE

SUPER SUP-POSTA 8-11
Questo mese una posta sperimentale...

NINTENDO ULTRA 64 NEWS 12-15
Super Console vi fornisce sempre in anticipo le notizie sul ritardo dell'Ultra 64! (Nintendo sveglia!)

INTERVISTA NAMCO 16-18
Parlano i programmatori di **Ridge Racer Revolution**...

SUPER NES NEWS 23
Sedici bit iz not ded!

3DO GALLERY 26-28
Trentadue bit iz not ded!

PLAYSTATION FAN MAGAZINE 37-62
Total NBA 96 schiaccia gli altri giochi di basket in faccia alla reda...

SUPERTRIX 82-95
Per Toutatis! Supertrix è andato con Obelix all'accampamento romano! Vaccate a parte, beccatevi le prime puntate delle guide globali a **Donkey Kong Country 2** e **Yoshi's Island.** Cioè, non so se mi spiego...

Q&A 96-97
Matteo risponde a tutte le vostre domande: ha vinto qualche cosa?

PRIMO PIEDE 98
Siete ridotti così male da dover vendere i vostri videogiochi? Allora avete proprio un primo piede nella fossa...

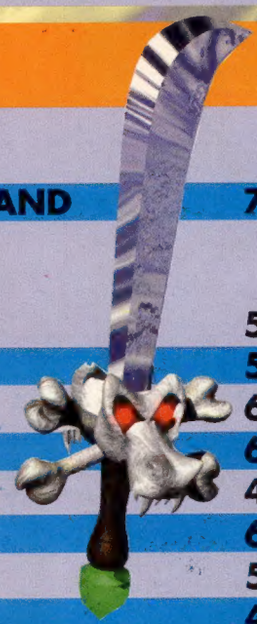
NEW

VIRTUAL BOY

VIRTUAL BOY WARIO LAND	76-77

PLAYSTATION

ACTUA SOCCER	56-57
DOKIOKI	58-59
FIREMEN 2	64-65
GUNBIRD	60-61
HI-OCTANE	48
MAGICAL DROP	62
PHILOSOMA	55
STAHLFEDER	47
SUPER ROBOT WARS SCRAMBLE	50
TOTAL NBA 96	52-54



ET. TELEFONO REDA

Buongiorno, siamo dei rappresentanti della Telecom, diminutivo di telecomando: il nostro scopo è quello di vendervi il primo telecomando a puntamento laser, precisissimo!!! Che facce fate? Siamo noi della reda; guardalo lì Simon, che s'era camuffato da tostapane pur di non farsi riconoscere... Si parlava di Telecom, fratelli: se volete entrare in contatto con la reda basta premere i seguenti pulsanti: 02/66528241. Come sul joypad?!? Ma sul telefono, no? Ma avete sempre in mente i videogiochi voi! Beh, anche noi. Se volete discuterne, telefonate al suddetto numero il mercoledì dallle 15 alle 17 per le informazioni sulle uscite di giochi, console a 64 Manzabit, chip Silicon Graphics, Asterix e Obelix; se volete sapere trucchi, soluzioni e consigli tra i più galattici, telefonate il venerdì dalle 16 alle 18, i nostri esperti saranno in perenne ascolto! Mi raccomando, le date e gli orari sono SOLO quelli indicati: se telefonate la domenica mattina per esempio, al massimo vi beccate il tipo delle pulizie che potrebbe raccontarvi tutto della sua nuova aspirapolvere a fusione ma non certo di come si superano i livelli di Super Mario! OK? Bella lì...

MET

< GLi SpeCIAliStI!

STREET FIGHTER ZERO

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CONSEGNA IN

24H !!!

OPERAZIONE 3x2!!!
COMPRI 3 TITOLI 3DO
E NE PAGHI SOLO 2!!

TITOLI PS-X EUROPEI

ACTUA SOCCER	119.000
DARKSTALKERS	TEL.
DEMOLISH'EM	109.000
DISCWORLD (IN ITALIANO!!!)	99.000
DOOM	119.000
JOHNNY BAZOOKATONE	119.000
FIFA 96	119.000
GOAL STORM	109.000
HI OCTANE	119.000
JOHN MADDEN 96	TEL.
KRAZY IVAN	119.000
LOADED	119.000
LONE SOLDIER	119.000
MORTAL KOMBAT 3	129.000
NBA IN THE ZONE	TEL.
NBA JAM T.E.	119.000
PGA TOUR GOLF 96	119.000
POWER SPORT SOCCER	TEL.
SHELLSHOCK	TEL.
THUNDERHAWK 2	119.000
TILT	TEL.
TWISTED METAL	119.000
WAR HAWK	119.000
WORMS	119.000

PLAY STATION PS-X USA & JAP

ALIEN TRILOGY (JAP)	165.000
ALONE IN THE DARK 2 (JAP)	165.000
BIO HAZARD (USA)	119.000
DARKSTALKERS (JAP)	165.000
DESCENT (USA)	119.000
HORNED OWL (JAP)	165.000
KILEACK THE BLOOD 2 (JAP)	159.000
MASTER GOLF (USA)	119.000
MOTOR TOON GP2 (JAP)	TEL.
NBA IN THE ZONE (USA)	119.000
PRIMAL RAGE (USA)	119.000
RAY TRACER (USA)	TEL.
RIDGE RACER REVOLUTION (JAP)	159.000
SIDE WINDER (JAP)	159.000
STREET FIGHTER ZERO (JAP)	159.000
TEKKEN 2 (JAP)	169.000
THUNDER STRIKE 2 (USA)	119.000
TOSHINDEN 2 (JAP)	159.000

SOFTWARE 3DO

BATTLE SPORT	89.000
BC RACERS	89.000
BIOSPEAR	89.000
BLADEFORCE	89.000
BRAINDEAD 13	89.000
CAPTAIN QUAZAR	89.000
COBRA SCRAMBLE	89.000
CREATURE SHOCK	89.000
DEATHKEEP	89.000
DEFCON 5	89.000
DOOM	89.000
DRAGON LORE	89.000
FLYNG NIGHTMARES	89.000
FOES OF ALI'	89.000
KILLING TIME	89.000
PO'ED	89.000
PRIMAL RAGE	89.000
SHOCKWAVE 2	89.000
SPACE HULK	89.000
STARFIGHTER 3000	89.000
VIRTUAL STADIUM	89.000

3 D O

PLAYSTATION PS-X

FINALMENTE MICROMEDIA A MILANO!!!

VIENI A TROVARCI IN VIALE MONTENERO 12 ANG. VIA LATTUADA (MM3 PORTA ROMANA) E POTRAI TROVARE TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA A PREZZI FANTASTICI IN 200 MQ D'ESPOSIZIONE!!!

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY PROGRAMMABILE	109.000
ASCII PAD 1995	TEL.
CAVO LINK	59.000
FIGHTER STICK 1995	TEL.
JOYPAD COMPATIBILE	59.000
JOYPAD NEJICON	TEL.
JOYPAD ORIGINALE EURO	69.000
JOYSTICK 10 TASTI	TEL.
MEMORY CARD	69.000
MODIFICA UNIVERSALE	TEL.

OFFERTISSIME !!! TUTTO LIRE 109.000
(FINO AD ESAURIMENTO SCORTE)

FIFA 96 USA	BOXER'S ROAD
DRAGONBALL Z	EXECTOR
FALCATA	HYPER FORMATION SOCCER
PRIME GOAL EX	MAGIC BEAST
METAL JACKET	SF2 REAL BATTLE ON FILM
ESPN EXTREME USA	RIDGE RACER USA
THEME PARK USA	TOTAL ECLIPSE TURBO USA
AIR COMBAT USA	DEMOLISH'EM EURO
NOVASTORM EURO	RAPID RELOAD EURO
PRIMAL RAGE	WARHAWK EURO

ACCESSORI 3DO

INTERFACCIA JOY 3DO/SNES 2PL	89.000
JOYPAD 6 TASTI	79.000
JOYPAD INFRAROSSI	99.000
JOYPAD ORIGINALE	69.000
LASER GUN	99.000

VALUTIAMO IL TUO USATO!!!

RIVISTE VIDEOGIOCHI AMERICANE E GIAPPONESI

SONY PS-X JAP 220V	699.000
SONY PS-X USA 220V	799.000
SONY PS-X EURO	OFFERTISSIMA!!!!

PER ORDINI O INFORMAZIONI:

TEL.02/54101064 (5 LINEE R.A.)
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

BLOB

"Sentivo certamente il desiderio di esplorare le profondità del vortice, pur nel sacrificio supremo a cui andavo incontro. E la mia pena maggiore è che mai avrei potuto raccontare ai miei vecchi compagni della costa i misteri che avrei visto"
(Edgar Allan Poe, La Discesa Nel Maelstrom)

Eccoci qua, ad un nuovo appuntamento mensile, pronti a dire la nostra su tutto quello che ci passa per la crapa, a vomitare fiumi di inchiostro lavico e imbrattare di graffiti sintattici le pagine di questa testata. Hmmm. E se provassimo, PER UNA VOLTA, qualcosa di diverso? Invece di monologhi (lettere) che si contrappongono a monologhi (risposte), perché non improvvisare un dibattito schizoide, un flusso ininterrotto che si spande melassoso per quattro pagine, alla faccia delle convenzioni e dei proclami? Perché non fondere l'organico all'inorganico come in una sorta di *Tetsuo* epistolare, frantumando i confini angusti delle lettere, così belle perfettine con i loro cappelli iniziali, le loro domande, i saluti finali? Cribbio. Già mi immagino le critiche di coloro che - derubati della rassicurante struttura sequenziale - invocheranno il ritorno agli schemi consolidati, alla "tradizione", alle origini dei bei tempi andati, *"quando tutto era più bello"*. Sostanzialmente, me ne frego. Ogni tanto bisogna gettarsi nel vuoto senza paracadute. Mi alienerò dodici terzi dei lettori, ma ehi, non si può accontentare tutti, no? E poi siamo tutti alieni in una nazione di presunti esseri umani che si trascina stancamente tra una partita di calcio in TV e la discoteca al sabato. *One Station, One (Alien) Nation*. Così, senza nessuna anticipazione, vi invito ad abbandonare ogni vostra resistenza, lasciatevi risucchiare dal vortice della Neo-Supposta. Poe insegna che l'unico modo per vincere la forza irrazionale della corrente è seguirla, adeguarsi ai suoi ritmi.
E tu, lettore, sarai capace di adattarti ai nostri?
L'alternativa è affogare...

Matteo Bittanti

AVVERTENZA
Una sola regola: il grassetto è mio e si alterna ai vostri interventi. La leggenda che la Posta la fanno i lettori (spacciata dai *Soliti Sospetti* come corona di alloro o come scudo per parare le critiche, a seconda delle situazioni...) è sempre bilanciata da quella della presenza demiurgica del curatore, che si manifesta nella differente caratterizzazione delle font...

***La pioggia di settembre risveglia i vuoti della mia stanza e la monotonia dei giorni che passano*. Peccato che siamo a febbraio e il quotidiano - impietoso, come sempre - si sussegue troppo rapidamente per concedere al sottoscritto, umile mortale, un po' di tempo per pensare alla noia. Resta il flusso degli eventi - sentiti, vissuti o semplicemente patiti - a regolare la nostra esistenza, a preservarla dall'inesorabile avanzata del Caos e dall'indifferenza più cinica, così dannatamente simili.**
A volte mi sembra di correre correre, ma poi mi scopro nella stessa posizione di partenza, non mi sono mosso di un centimetro. Un po' come nei film della serie *Nightmare*, quando la solita ragazza tenta di fuggire dal solito Freddy, ma si ritrova impantanata nel solito incubo melmoso. Si finisce per giocare agli stessi giochi su console differenti e quello che inquieta è che non si tratta di conversioni...

"Pensando alle strategie di mercato di Sega e Nintendo, avverto come una sensazione di deja vu. A me sembra quasi di assistere allo stesso scenario che ha contraddistinto l'arrivo del 16-bit, con un terzo incomodo di tutto rispetto che si chiama Sony. La Sega invece si affretta a tirar fuori una nuova console rinunciando a perfezionarla al massimo, mentre Nintendo aspetta, sfrutta al massimo la generazione precedente e poi se e esce con una console nettamente superiore. Che la teoria dei corsi e ricorsi del buon Giovanbattista Vico sia veritiera?"
The Mad Scientist

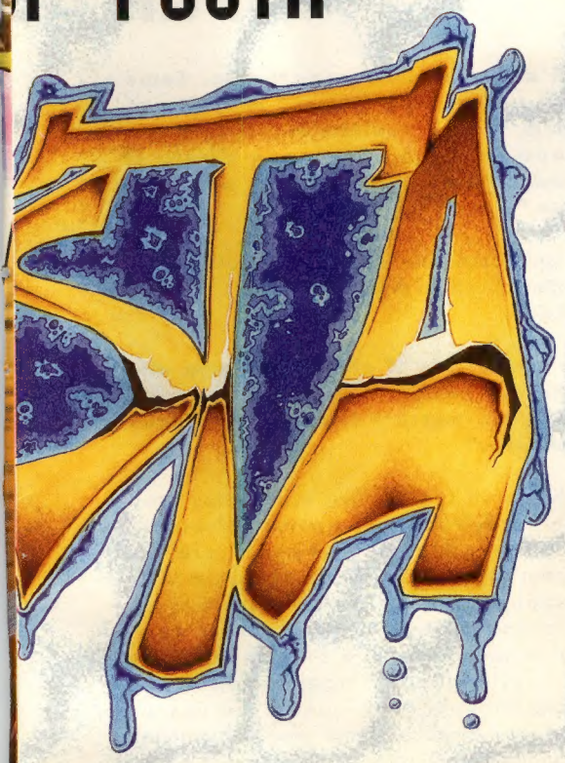
Vedete, cari lettori, in certi momenti credo che la vita "vera" debba ancora cominciare e che tutto quello che stiamo vivendo adesso sia solo una *"preparazione a"*. In altri, mi sento già vecchio, finito, come se ci fosse veramente poco da provare che valga veramente la pena di essere vissuto fino in fondo. Se avessimo già giocato tutto quello che c'era da giocare? Quanti pittori sono morti a 37 anni?
***Cerco un centro di gravità permanente che non mi faccia mai cambiare idea sulle cose, sulla gente...* Ma perché poi? È così bello evolversi, variare opinione, crescere... Ma è veramente un "crescere" oppure solo un "invecchiare"? E se modificassimo il nostro parere di tanto in tanto solo per convincerci che stiamo realmente vivendo e non vegetando? E se la nostra anima fosse bidimensionale come le figure sullo schermo? Allora la nostra presunta profondità sarebbe apparente, illusoria come lo spazio dei giochi tridimensionali: il nostro pensiero si modella su routines di programmazione sempre più veloci finalizzate alla simulazione.**
E se vivessimo in un grande videogioco?

"Un'ultima cosa sul lisergico desiderio di Bad Cat di entrare a far parte di un videogioco nascondendosi tra gli strati parallattici o dietro qualche sprites voluminoso per poter "vivere il gioco dal suo interno" esplorandone la struttura e capendone anche io il senso philosophico... Anch'io... Voglio venire anch'io! È un sogno ricorrente"
Zippi(ti) Splat

I videoplayer sono il vero software della console, la sua applicazione, il suo fine, la sua fine.

"Raga, aprite gli occhi: non

P-POSTA



diventate
l'oggetto della console".
JJAlex

Il fatto è che quando non riesco a dormire, mi capita di passare ore a fissare il soffitto della mia camera. Ormai conosco tutte le ragnatele a memoria e così non mi resta altro da fare che pensare. Poi però va a finire che non riesco più a smettere e dopo un po' mi manca il fiato e allora mi sparo un fottio di valeriane e ingollo un gallone di tisana rilassante, ma niente, la mia crapa continua a vomitare idee per associazione, probabilmente a delinquere. Vorrei avere un tasto di reset dietro la boccia, fare un bel back-up come *Johnny Mnemonic* e staccare tutto e invece, *zero*. Credo che la mia/nostra esigenza strutturale di fruire di oggetti culturali (libri, film, videogiochi, compact disc etc.) in quantità industriale sia dovuta ad un'insopprimibile necessità di tenere occupata la mente, perché se la lasciassimo libera di spaziare per l'empireo, aggraveremmo la nostra schizofrenia.

"A volte quando leggo la Supposta non ci capisco niente"
Alberto Michella

**Poi, non so voi, ma la cosa che mi frustra maggiormente è che il mio cervello non produce forme artistiche o concetti particolarmente geniali.
No, solo cacca minimalista.
Perché mai mi verranno in mente particolari insignificanti della mia infanzia? Perché, mi chiedo?**

Avevo raccolto dal marciapiede una brioche piena di formiche in corso Garibaldi e stavo per metterla in bocca e ricordo l'urlo di mia madre e la gente che si girava a guardarmi. Avrò avuto si e no cinque anni.

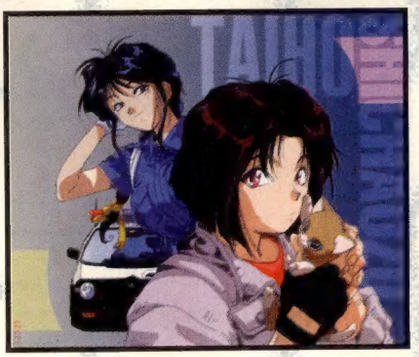
"Una specie di affetto mi spinge a tenere il mio vecchio SNES, pataccoso e incerottato, tra un PSX e l'Amiga nel mio bugigattolo videoludico. Gli sono riconoscente, tanto che, a volte, ho avuto come la netta sensazione che non fosse una semplice macchinetta capace di sviluppare sogni elettronici, ma che vivesse una sua particolarissima vita, tutta tesa al divertimento e al colorare le grigie serate invernali di spensieratezza e platform games! Eh sì, gli sono proprio riconoscente"
Zippi(ti) Splat

**In realtà leggiamo-giochiamo-guardiamo solo per riempire il buco nero che abbiamo dentro. Siccome siamo vuoti al nostro interno, ci sforziamo di stuccare i fori con dosi massive di prodotti dell'industria culturale.
Adorno e Miyamoto meglio del Vinavil, chi l'avrebbe mai detto?
Ma il buco nero resta sempre, anzi, mi sembra che, col passare del tempo, si espanda minacciosamente, come il Nulla della *Storia Infinita* che inghiotte il Regno di Fantasia.
Viviamo una vita di liste che si allungano, cose da fare che si moltiplicano nella notte...
Eppure...**

"Non so perché, ma molti lettori vedono il mondo videoludico come un campo di battaglia in cui un solo contendente deve per forza schiacciare gli altri. Questo si è verificato a livello degli 8-bit e delle console portatili, ma già con i sedici bit, la situazione è cambiata. Megadrive e Super NES hanno venduto in modo similare a livello mondiale e penso che anche Saturn, PlayStation e Nintendo 64 coesisteranno senza problema dividendosi il mercato in parti uguali."
The Mad Scientist

...Non vi capita mai di pensare che non succeda mai Niente attorno a noi? Che in realtà il Tutto si risolva in una colossale messa-in-scena predisposta dai mass media o dagli Uomini in Nero? Che la Realtà sia bidimensionale, priva di spessore, che sia come quei film al cine che sembrano tanto profondi, ma quando li rivedi l'anno dopo, Dio, ti sembrano così stupidi. Avete mai avuto la paralizzante sensazione che le Cose siano un po' come le casette di gesso dei parchi a tema, pure facciate, dietro a cui c'è il Nulla, che se ti girassi di scatto non solo inghiottiresti le orecchie, ma rischieresti di vederle per cosa sono, o meglio, per quello che *non sono*?

"Il fatto, purtroppo, è che niente può essere veramente innovativo al giorno d'oggi. Sono passati quattro lustri da quando sono stati



inventati i videogiochi, e tutto (o quasi) quello che si poteva volere lo abbiamo. E allora perché andare alla ricerca di ciò che non abbiamo senza sapere neppur cos'è, né se lo vogliamo veramente?"
Bad Cat

Una qualifica assegnata alle cose artistiche è l'originalità creativa che le permea. Ciò che crea, innova, dunque è originale e, per converso, ciò che è originale include qualcosa di nuovo (e magari persino del cioccolato) e quindi è creativo. Il fare artistico non è di per sé incompatibile con il fare tecnologico. Ma cos'è *tecnicamente artistico*, oggigiorno?

"Vecchio e nuovo si confondono, ma a chi importa. A nessuno, se un gioco è divertente. Non dimentichiamoci che è questa la sua funzione primaria, far divertire"
Bad Cat

**"Lo stato mentale che i videogiochi stimolano non ha nulla a che fare con il processo dell'apprendimento, dell'analisi, della critica o dell'esercizio intellettuale. Questo però non toglie che possano risultare divertenti."
Prof.Steven Klein della Fraser University (Canada)**

"Un appunto su Yoshi's Island. Il gioco di Miyamoto trae molti elementi da alcuni giochi della Taito, il Ranocchio Gigante (in realtà è Yoshi che diventa piccolo) scopiazza abbastanza il primo boss di The New Zealand Story (la Balena Surgelata) e la storia dei mattoni colorati mi fa venire in mente Arkanoid, tanto per citarne due, ma gliele perdono volentieri al Miyamoto"
Bad Cat

Nulla si crea, nulla di distrugge: l'eterno ritorno dei sequel e dei revival, bene o male continuiamo a giocare agli stessi tre titoli, solo che non ce ne accorgiamo e investiamo miliardi nel divertimento elettronico (il super-mercato dell'intrattenimento interattivo nipponico è stato quantificato in 18 miliardi di dollari). Altro giro, altra corsa.

"La logica che sottende l'evoluzione videoludica pare quindi assai contorta ed indecifrabile, tant'è che spesso ci si interroga sul ruolo che i diversi standard qualitativi raggiunti da titoli come Time Bandit, Carrier Command, Morpheus o Paradroid hanno assunto in questo processo di "crescita"
Marcello Cangialosi

Proprio mentre state leggendo queste righe, Miyamoto, o meglio, l'Entità che si nasconde dietro questa figura sta sviluppando titoli per console che non esistono ancora e per giocatori a venire. L'impero del divertimento elettronico si regge sull'hype e sulla creazione dell'attesa e delle aspettative. Come disse una volta il filosofo statunitense Fonzie in una puntata di Happy Days, *"sono le palle che fanno girare il mondo. Vado a scriverlo sulle pareti del cesso."*

"Il tanto decantato Mario RPG riprende la struttura basilare di Congo Bongo"
Bad Cat

C'è spazio per il videogioco-arte alle soglie del ventunesimo secolo, oppure il videogioco-merce è ormai l'unica realtà dominante?

Il regime di concorrenza instauratosi tra i diversi costruttori di sistemi videoludici domestici assume sempre più le caratteristiche di una sfida sportiva con tanto di sponsor e tifosi. I vari consumatori, sostenitori di Sega, Sony, Nintendo, con i loro reciproci attacchi a colpi di bit, mhz e fps, ottengono, ingenuamente ed inconsapevolmente, quello che nessun giocatore vorrebbe: demo giocabili spacciati per videogiochi.
Marcello Cangialosi

I nostri bisogni di videogiocatori non sono mai soddisfatti: abbiamo sempre bisogno di più colori, di più sprites su schermo, di più poligoni texture-mappati. La fame non passa mai, la voluntas videoludica ci tormenta. I colossi del divertimento lo sanno: ci titillano e ci offrono brioches quando vorremmo panini imbottiti.

"I poligoni non sono tutto, il sangue e la violenza, lo splatter e la vivisezione sono solo piccolezze che rendono un gioco squallido e di cattivo gusto. Il vero divertimento lo si trova nella giocabilità collaudata di titoli come Street Fighter o Fatal Fury"
Terry '70

Siamo quello che giochiamo. Ci riconosciamo nella merce-videogioco, imitiamo i nostri eroi videoludici a tal punto da indossare tee-shirt raffiguranti Street Fighter o Mortal Kombat. Noi stessi siamo veicolo di promozione della Capcom e della Williams. Non siamo né Pinco né Pallino: finiamo per essere una pubblicità deambulante di una software house.

"Ah, il Biomassa nella foto di Febbraio è trrooooooppo mistichegiante"
Luca Betti

Il 28.8 della popolazione nipponica ovvero più di un giapponese su quattro possiede una console. Il 23.3% frequenta almeno una volta al mese una sala giochi. Sempre in Japan, nel secondo semestre del 1995, il fatturato della Nintendo è cresciuto del 21%

P-POSTA

rispetto all'anno precedente (da C+).

"Non sopravvalutate il potere di Sony PlayStation"
Antonello Palazzo

"L'ultima novità della Sony nel campo dei videogame: la PlayStation, un apparato che può portare fino a cinque giochi in grafica tridimensionali e in CD da 32-bit con la possibilità di usi didattici." **Così scrive Chiara Sottocorona da *Panorama* del 15/2/1996. Qualcuno me la spiega, questa?**
"Perché il game Boy è vissuto così tanti anni e vive ancora senza poligoni?"
Bad Cat

Qualcuno di voi li ha colti i giochetti delle pubblicità televisive americane della PlayStation? ENOS Lives è facile: Ribaltate ENOS e ottenete SONE che si pronuncia Sony. Che dire di URNOT E? Non dimenticate che nello spot, la lettera E è completamente rossa. Dunque U si pronuncia iu (=You), R si pronuncia ar (=Are). Not resta uguale ed E, essendo rossa, diventa RED. Con un po' di fantasia, URNOT E diventa YOU ARE NOT READY: non siete pronti. Quasi subliminale...
Divertente la pubblicità USA della PlayStation: *"Se state pensando di comprare un Saturn, avete la testa su Urano"*.

"Avete presente Bubble Bobble Simphony, il sequel ufficiale di Bubble Bobble? Io non ci capisco più niente: quando uscì Rainbow Island era sottotitolato The Story of Bubble Bobble 2, poi uscì un sequel di Bubble Bobble per NES e Gameboy, recensito sul numero uno di Super Console..."
Bad Cat

Senza contare Parasol Stars... Quale rapporto incestuoso lega questo pessimo action game a Rainbow e a Bubble?

È ormai consuetudine l'uso dell'articolo maschile IL per indicare il femminile console. La console Megadrive si dice appunto IL megadrive, così come IL Super NES e il Saturn.
La console della Sony pare, invece, incontrare difficoltà a conformarsi a questa giusta consuetudine (immaginate di dire LA Megadrive o LA Saturn), dato che, sebbene non risulti cacofonico dire il PlayStation, molti usano dire LA PlayStation... Perché? È forse più fine, o cosa? Urgono chiarimenti...
Marcello Cangialosi

Non definirei "giusta" la consuetudine di utilizzare l'articolo singolare maschile a supporto del nome delle console. Si tratta di una mera convenzione, di una regola non scritta seguita più o meno da tutti, anche se, dal pdv linguistico, nessuno ha mai affrontato il problema. Sergio Lepri in *"Scrivere Bene e farsi Capire"* edito da Gutemberg 2000, dogmatizza; *"Davanti ai nomi stranieri occorre regolarsi sul suono iniziale della pronuncia: "lo sherry" (pron.: scerri)."* Ora, le testate videoludiche italiote hanno ereditato il maschile singolare dal lessico computeristico: si parlava di Commodore 64, Sinclair Spectrum, Amiga, Atari ST, PC e pertanto è stato quasi istintivo concepire al maschile anche le console. Non dimentichiamo poi che le traduzioni dei loro nomi sono tutte di tal genere (Il Sistema di Intrattenimento Nintendo per NES e Super NES, con l'aggiunta del superlativo, il Lettore Mega per Megadrive, il Giaguaro della Atari, Saturno della Sega etc.). Personalmente sarei per l'eliminazione dell'articolo determinativo singolare di fronte ai nomi delle console e delle case di produzione (software e hardware). Dire "La Nintendo" a mio parere suona malissimo - anche se l'ho utilizzato per anni - idem con patate per "Il Saturn". Tra l'altro, "Il Saturno" in italiano, è un errore da matita blu. Come comportarsi poi, di fronte a una sigla? Optare per L'ambiguo "lo SNES" o per l'osceno "il SNES"?
Intelligente l'intervento su *Edge* a proposito di WipeOut.
Un po' meno spedire la stessa lettera a due testate...

"I ragazzini di oggi non sanno più apprezzare la qualità dei videogiochi. Gli basta chiedere un gioco, e i genitori sono pronti a comprarlo. Ricordo che quando volevo una cartuccia per NES, dovevo risparmiare per una settimana. Ora invece i pischelli fanno quello che gli pare e sottomettono i genitori"
Alessandro Trenta

"Il bambino Giorgio, benché giudicato in famiglia un prodigio di bellezza fisica, bontà e intelligenza, era temuto. C'erano il padre, la madre, il nonno e la nonna paterni, le cameriere Anna e Ida, e tutti vivevano sotto l'incubo dei suoi capricci, ma nessuno avrebbe osato confessarlo, anzi, era una gara a proclamare che un bambino, caro, docile, affettuoso come lui non esisteva al mondo."
(Dino Buzzati, *Il Bambino Tiranno*)

Miyamoto, infatti, con la sua presenza costante e tranquillizzante nelle fila della Nintendo rappresenta un potenziale che prescinde le specifiche tecniche del Nintendo 64, semplici strumenti nelle mani di un genio

Secondo Yu Suzuki Virtua Fighter 2 per Saturn utilizza solo il 66% del reale potere del Saturn.

"Tutto il casino che si sta facendo a proposito delle ragazze che videogiocano (tema affrontato da ZZAP! qualcosa come sei anni fa...) è patetico. Oltretutto, le ragazze farebbero bene a continuare a giocare con la Barbie e Ken"
Antonio Rovicelli

A dodici anni di distanza dal lancio dell'Intellivision, la Mattel ritorna sul mercato videoludico. Svilupperà una serie di videogiochi per PC basati sulle celebri Hot Wheel e sulla Barbie.

"Al filosofico Bittanti dico che, dopo un avvio in sordina, la sua rubrica della Posta è finalmente diventata un bellissimo punto di ritrovo dove confluiscono tutte (o quasi) le nostre idee, magari un po' bislacche, ma divertenti, e, soprattutto, nostre"
Zippi(ti) Splat

SE PER QUALCHE MALSANO MOTIVO AVETE INTENZIONE DI METTERVI IN CONTATTO CON QUEL PAZZOIDE DI **MBF** E LA SQUADRIGLIA DI **S**UPER **C**ONSOLE POTETE FARLO A VOSTRO RISCHIO E PERICOLO AD UNO DEI SEGUENTI INDIRIZZI...

SNAIL MAIL	**Q** & **A** - **S**UPER **C**ONSOLE VIA **XXV** APRILE 37, 20091 **B**RESSO (**MI**)
E MAIL	MBFL@MBOX.VOL.IT
FAX	02/66528222

NINTENDO ULTRA 64 NEWS NETWORK

Nintendo®

Bruttissime nuove, gente. Tanto per cominciare, la Nintendo ha annunciato ufficialmente l'ennesimo posticipo del lancio americano della nuova console a 64-bit. Riportiamo per intero la lettera di Peter Main. Inoltre, a poche ore dalla chiusura del numero, abbiamo appreso che la Squaresoft intende abbandonare tutti i suoi progetti per Nintendo 64. Siete ancora lì? Ecco a voi tutti i dettagli di queste due drammatiche vicende... BUAAAAAAAAAAAAHHH!

a cura di Matteo "No, dai, così non vale, però..." Bittanti

Ennesimo Posticipo

NINTENDO 64 USA A SETTEMBRE

Ebbene sì, la Nintendo ha ufficialmente annunciato che il Nintendo 64 sarà commercializzato negli Stati Uniti solo il 30 settembre 1996 e non alla fine di aprile come garantito allo Shoshinkai Show lo scorso novembre. L'ulteriore ritardo si spiega con il semplice fatto che la Nintendo non sarebbe in grado di produrre un numero sufficiente di console per sostenere un lancio pressoché simultaneo in due differenti continenti (cosa che né Sony né Sega sono riusciti a fare con PlayStation e Saturn rispettivamente). La Nintendo of Japan prevede di commercializzare ben 3 milioni di console nel 1996, ma fino a oggi la produzione di Nintendo 64 sembra procedere con una certa lentezza (vedi box). Al momento della commercializzazione della macchina, in Giappone, saranno disponibili tre titoli: **Super Mario 64, Kirby Bowl 64** e **Body Harvest** (non **PilotWings 64**, come precedentemente annunciato: l'uscita del gioco è stata spostata a giugno, assieme a **Super Mario Kart R**). Secondo il settimanale inglese *Computer Trade Weekly*, la versione europea del Nintendo 64 sarà disponibile solo a partire dal novembre del 1996. Per ciò che concerne le reazioni degli addetti ai lavori, segnaliamo che Lee McEnany, direttore del reparto Comunicazioni della Sega of America, ha accolto la notiza del posticipo del N64 con prevedibile felicità. Secondo la Sega, l'utenza si è stancata della continua manfrina Nintendo e perciò *"gli indecisi opteranno per il migliore 32-bit disponibile sul mercato, il Saturn"*. La Sony non si è dichiarata per nulla sorpresa della notizia, e prevede di incrementare le vendite di PlayStation nei prossimi mesi. La 3DO Company si è limitata ad annunciare che la tecnologia MX, il successore dell'M2, per altro non ancora disponibile, sarà pronta entro due anni.

Peter Main in full-effect

LA NINTENDO OF AMERICA PARLA!

Pietro Principale, al secolo Peter Main, leader del reparto Marketing della Nintendo e braccio destro di Howard Lincoln, attuale presidente, ha inviato questa lettera a *Nintendo Power*, la testata-vangelo della compagnia, che riportiamo per intero vista l'importanza delle dichiarazioni. Il 2 febbraio scorso, inoltre, la Nintendo ha acquistato un'intera pagina pubblicitaria sul quotidiano *USA TODAY* per annunciare dettagliatamente il piano di lancio del Nintendo 64.

"Nei sessanta giorni che sono trascorsi dalla presentazione del Nintendo 64 durante lo Shoshinkai Show di Tokyo, la nostra console ha ricevuto un'attenzione da parte dei media e, soprattutto, dai videogiocatori, superiore a quella di ogni altra piattaforma ludica. Sebbene il prodotto non sia stato ancora presentato ufficialmente al di fuori del Giappone, vorrei cogliere questa occasione per illustrarvi tutte le novità concernenti il Nintendo 64

DATA DI LANCIO

Allo Show abbiamo annunciato un lancio simultaneo del Nintendo 64 in America ed Europa per la fine di aprile, a pochi giorni di distanza dalla messa in vendita della console in Giappone. Da allora, la possibilità concreta di organizzare un lancio su scala mondiale del Nintendo 64 si è dimostrata impossibile e ci ha costretto a rivedere i nostri piani.

Poco prima della manifestazione, la testata nipponica Family Computer Magazine, *pubblicata dalla Takuma Publishing, ha pubblicato i risultati di un sondaggio tra i lettori relativi alle previsioni di vendita del Nintendo 64 in Giappone nei primi dodici mesi dalla commercializzazione. Ebbene, il 63% ha risposto alla domanda indicando cifre di poco inferiori ai tre milioni di pezzi, mentre il restante 37% prevede cifre superiori ai tre milioni.*

Dopo aver visto la macchina in azione, una questione analoga è stata rivolta da un'altra testata videoludica pubblicata dalla Takarajimasha Publications ai suoi lettori. I risultati sono stati sorprendenti: oltre il 65% degli intervistati ha risposto che nel primo anno di vendita, la Nintendo commercializzerà sicuramente oltre 3 milioni di console.

Le reazioni del pubblico ci hanno gratificato enormemente: secondo i videogiocatori, cioè coloro che meglio di tutti si intendono di videogiochi, il Nintendo 64 nel suo prima anno di vendita nel solo Giappone supererà le vendite mondiali della Sony PlayStation. A quel punto, abbiamo deciso di evitare tutti i costi e i problemi che l'industria videoludica ha dovuto affrontare nel 1995, quando né Sony né Sega sono riusciti a supportare adeguatamente sia dal punto di vista del marketing sia per ciò che ha riguardato l'offerta di software PlayStation e Saturn.

Quindi, mentre il lancio giapponese è sempre previsto per il 21 aprile 1996, il lancio americano è stato fissato per il 30 di settembre. Il Nintendo 64 sarà disponibile in Europa entro la fine del 1996.

NOME & LOGO

Al fine di uniformare la nostra offerta, abbiamo deciso di adottare un solo nome per la console, un unico logo e il medesimo design. ***Il prodotto si chiamerà Nintendo 64****, il logo è quello che vedete in questa pagina e sarà presto associato da chiunque in tutto il mondo al nuovo standard del divertimento elettronico.*

PREZZO

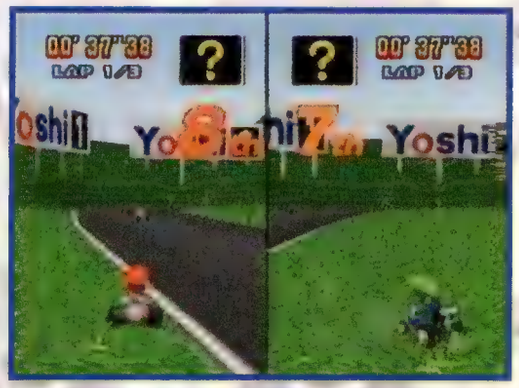
Sono lieto di confermare che il prezzo della console non ha subito alcuna variazione rispetto a quello annunciato, ed è fissato a meno di 250 dollari. Il prezzo dei giochi del Nintendo 64 sarà analogo a quello dei nuovi titoli per Super NES (da 59 a 69 dollari,, pari a 100-120 mila lire ndt).

LETTORE DI DISCHI RISCRIVIBILI

Quando il Nintendo 64 è stato presentato in Giappone, il presidente Yamauchi ha annunciato che il software sarà disponibile non solo su cartuccia ma anche su dischi magnetici riscrivibili, usufruibili attraverso un lettore apposito (il cui nome ufficiale è 64DD, ndt). Il lettore di dischi riscrivibili andrà collocato sotto la console, mentre i dischi saranno inseribili dal davanti. Il lettore di dischi incorporerà 1 o 2 megabyte di RAM aggiuntiva, che potrà essere aggiunta a quella di base della console, con evidenti benefici per ciò che concerne la qualità dei giochi. Il formato iniziale del Nintendo 64, la cartuccia, utilizza Memoria di Sola Lettura (ROM sta per Read-Only Memory, ndt), come i CD-ROM. Il nostro obiettivo è quello di permettere ai giocatori di configurare i giochi a proprio piacimento e di salvare le modificazioni sullo stesso disco, cosa impossibile da farsi su una normale cartuccia o CD-ROM. Abbiamo quindi scelto questi due formati (cartuccia e dischi riscrivibili) per garantire ai videogiocatori il meglio: tempi di accesso infinitamente superiori al CD-ROM per ciò che riguarda le cartucce e possibilità di intervenire sul gioco e modificarlo secondo i propri gusti grazie ai dischi riscrivibili. I due formati sono quindi complementari.

Sui dischi magnetici sarà possibile immagazzinare circa 64 megabytes di memoria, l'equivalente di 16 cartucce di **Donkey Kong Country** *per SNES. Le prestazioni del lettore di dischi magnetici si misurano in base al Tempo Medio di Ricerca (AST) e alla capacità di Trasferimento (DTR).* ***L'AST del lettore di dischi riscrivibili è di 150 ms, ovvero quasi il doppio più veloce dei lettori CD-ROM Saturn e PlayStation. Il DTR è di 1 megabyte al secondo, ovvero quasi il triplo più veloce dei prodotti concorrenti.***

Anche se il prezzo del lettore non è stato ancora annunciato, posso già dire che intendiamo commercializzarlo come una espansione, quindi a costi nettamente inferiori rispetto a quelli della console. Il



lettore sarà presentato nel settembre del 1996 in Giappone. Come già annunciato in precedenza, il Nintendo 64 vanta caratteristiche tecniche superiori a quelle della concorrenza: la velocità del clock della CPU è di 94 Mhz, contro i 34 Mhz della PlayStation e i 28 Mhz del Saturn.

SOFTWARE

Ovviamente l'aspetto più importante tra tutti quelli esposti sinora. I dati tecnici non bastano a fare di un videogioco un videogioco divertente.
La chiave di volta è che il software previsto per Nintendo 64 garantisce un balzo in avanti a livello di giocabilità rispetto a tutte le altre piattaforme ludiche attualmente disponibili, console o computer che siano. Giudicando in base all'incredibile reazione del pubblico (sviluppatori, distributori, stampa e videogiocatori di tutte le età) di fronte a ***Super Mario 64*** *durante lo Shoshinkai Show, siamo sicuri di aver intrapreso la via giusta.*
Sin dall'inizio, ci siamo rifiutati di invadere il mercato con quanti più videogiochi possibili. Al contrario, volevamo essere certi che ogni singolo gioco prodotto dalla Nintendo fosse capace di superare la concorrenza esistente nel suo genere. I giochi attualmente in fase di programmazione presso i laboratori dei nostri 17 sviluppatori, che si aggiungono ai poderosi titoli in fase di sviluppo presso la Nintendo, sono la garanzia della nostra promessa. ***Prevediamo di introdurre 8-12 di questi prodotti spettacolari per Nintendo 64 America nel corso del 1996.***

Sono felice di aver avuto la possibilità di illustrare tutte le novità inerenti al Nintendo 64 e mi riprometto di aggiornarvi direttamente nei prossimi mesi. Vi ricordo che la presentazione ufficiale del Nintendo 64 in America è prevista per il 16 maggio prossimo in occasione dell'E3, a Los Angeles.

Cordiali Saluti,

Peter Main"

(©Nintendo Power, tutti i diritti riservati)

Voce di Corridoio

LANCIO RITARDATO ANCHE IN JAPAN?

Secondo il quotidiano nipponico Nihon Keizai Shimbun, la Nintendo potrebbe essere costretta a ritardare di qualche mese persino il lancio giapponese del Nintendo 64. Pare infatti che la carenza di semi-conduttori sul mercato nipponico potrebbe impedire alla Nintendo di produrre 500,000 Nintendo 64 in tempo per il 21 aprile, data prevista per la commercializzazione del successore del Super NES. Nessun commento ufficiale dalla Nintendo.

L'Opinione

COSA SUCCEDERA' ADESSO?

Ammesso e non concesso che la Nintendo riuscirà a commercializzare il Nintendo 64 in Giappone rispettando la data del 21 aprile, è facile prevedere che solo un numero limitato di console saranno importate in Italia prima dell'estate. Considerando che le prime PlayStation nipponiche venivano vendute in Italia al prezzo di un milione e mezzo, non è azzardato ipotizzare che il Nintendo 64 sarà commercializzato da noi ad un prezzo non inferiore alle 8-900.000 mila lire, senza alcun gioco. Ma la vera incognita resta il prezzo del software, già alto in Giappone rispetto ai titoli per PlayStation (che in Italia vengono venduti a prezzi allucinanti: 160 mila in media, con punte di 190 mila lire). Dobbiamo aspettarci cartucce da 250 mila lire cadauna? La possibilità - per altro non remota - spaventa. A parte pochissimi early adopters italioti, la massa dovrà attendere fino alla fine di settembre (diciamo pure metà ottobre), per la versione USA e addirittura novembre (leggi Natale) per quella europea. Quanti hanno effettivamente voglia di attendere così tanto considerando che ormai è possibile acquistare un Saturn e una PlayStation a prezzi interessanti, circa 700.000 lire e che il prezzo dei giochi oscilla tra le 100 e le 140 mila lire anche per prodotti di ottima qualità come **Sega Rally, Ridge Racer Revolution, Virtua Fighter 2, Virtua Cop, Tekken** e moltissimi altri? La Nintendo punta tutto su **Super Mario 64**, indubbiamente un titolo sensazionale da quanto si è visto finora, ma di fronte alla ludoteca in costante espansione delle console rivali, sembra un po' poco. Ma c'è anche un problema di supremazia tecnologica Nintendo: la versione americana del Nintendo 64 sarà commercializzata verso la fine del 1996, a poco meno di un anno dal lancio (vociferato, s'intende) dei successori di Saturn e PlayStation, probabilmente a 64-bit e sicuramente basati sulla tecnologia del DVD. Non dimentichiamo poi l'M2: la Konami ha ufficialmente annunciato due titoli per la nuova piattaforma, un picchiaduro e un gioco di corsa. Ergo: non è tutta aria fritta come la Nintendo voleva farci credere… Il pauroso ritardo accumulato dalla Nintendo potrebbe in qualche modo compromettere il successo di una console che fino a sei mesi fa avrebbe potuto spazzare via la concorrenza facilmente.
Ora le cose si fanno più difficili.

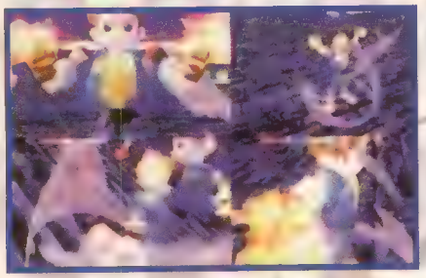
Matteo Bittanti

Piove sul Bagnato

MARETTA TRA SQUARESOFT E NINTENDO

I rapporti tra Squaresoft e Nintendo sembrano piuttosto tesi in questi ultimi tempi. Il 12 febbraio scorso la Squaresoft aveva annunciato di voler addirittura interrompere ogni rapporto con la Nintendo per ciò che concerneva la produzione videoludica a 64-bit; il tutto per *"inconciliabili differenze di vedute con i leader Nintendo per ciò che concerne lo sviluppo e la distribuzione dei titoli per Nintendo 64"*. Praticamente, **Final Fantasy VII** non avrebbe mai visto la luce sul Nintendo 64 a tutto beneficio di una versione per Playstation. Fortunatamente, pochi giorni dopo la Squaresoft ha corretto il tiro: fonti interne alla casa nipponica riferiscono che i papà di **Secret of Mana** sono ancora insoddisfatti (soprattutto per la scelta del formato a cartucce e per la lontananza temporale dell'uscita del Bulky Drive), ma che *"osserveranno con forte interesse lo sviluppo del Bulky Drive"*: in caso di successo insomma potremo ancora vedere il marchio Squaresoft su qualche dischetto per il lettore Nintendo. Speriamo bene...

Final Fantasy VII ha corso il rischio di non apparire mai sul Nintendo 64...



Pubblicità del Mese

IL 30 SETTEMBRE I DINOSAURI VOLERANNO!

È ufficialmente cominciata la campagna pubblicitaria Nintendo per il lancio del Nintendo 64 in America. Il primo annuncio è accompagnato dallo slogan "Il 30 settembre i dinosauri voleranno!", apparso sulle principali testate videoludiche americane.

LISTA UFFICIALE GIOCHI PREVISTI PER N64

* Killer Instinct 2 (Nintendo/Rare)
* Cruis'n USA (Nintendo/Williams Entertainment)
* Body Harvest (Nintendo/DMA Design)
* Turok: Dinosaur Hunter (Acclaim)
* Ultra Doom (Williams Entertainment)
* Pilotwings 64 (Nintendo/Paradigm Simulation, Inc.)
* Gioco 3D (GTE Interactive Media)
* Top Gun: A New Adventure (Spectrum Holobyte)
* Ultimate Mortal Kombat 3 (Williams Entertainment)
* Red Baron (Sierra Online)
* Creator (Nintendo/Software Creations)
* Buggie-Boogie (Nintendo/Angel Studios)
* Robotech Academy (Gametek)
* Gioco 3D (Virgin Inter.)
* Monster Dunk (Mindscape)
* Ken Griffey Jr. Baseball (Nintendo/Angel Studios)
* Shadows of the Empire (LucasArts Entertainment)
* FIFA Soccer '97 (EA Sports)
* Super Mario 64 (Nintendo)
* Super Mario Kart R (Nintendo)
* Starfox 64 (Nintendo)
* Kirby Bowl 64 (Nintendo)
* Wave Race 64 (Nintendo)
* Blastdozer (Nintendo/Rare)
* Goldeneye 007 (Nintendo/Rare)
* The New Legend of Zelda (Nintendo per 64DD)
* Wayne Gretzky Hockey (Time Warner Interactive)

VIRGIN COMPLETA LA LINEA

* Frank Thomas Big Hurt Baseball (Acclaim)
* Ace Driver (Namco)
* Mission: Impossible (Ocean)
* SoulStorm (Virtual Hollywood)
* Alien Trilogy (Acclaim)
* Quake (GT Interactive/id Software)
* Stacker (Virgin Interactive)
* Phear (Nintendo/H2O Entertainment)
* Prey (Apogee/3D Realms)
* Dragon Quest VII (Enix per 64DD)
* Donkey Kong Country 3 (Nintendo/Rare)

namco PARLA!

SUPER CONSOLE HA AVUTO IN'INTERESSANTE CHIACCHIERATA CON KAZUMI MIZUNO, SHIRO WADA, AKIRA NAKAYAMA E HYROYUKI ONODA, I LEGGENDARI PROGRAMMATORI DELLA NAMCO CHE FINO AD OGGI CI HANNO REGALATO TITOLI DEL CALIBRO DI RIDGE RACER REVOLUTION E TEKKEN PER PLAYSTATION. IN ESCLUSIVA, PER VOI!

Super Console: Ridge Racer Revolution è indubbiamente il migliore gioco di corsa per PlayStation. Come mai avete deciso di realizzare questo titolo e non un Rave Racer oppure Ridge Racer 2?

Ridge Racer Revolution Team: Quando abbiamo convertito l'originale Ridge Racer per PlayStation, avevamo un unico obiettivo: realizzare una conversione perfetta del coin-op, per dimostrare le capacità della console Sony. Con Ridge Racer Revolution, invece, abbiamo avuto la possibilità di aggiungere tutta una serie di innovazioni, al fine di rendere il gioco ancora più avvincente e vario rispetto al primo. Questo spiega perché abbiamo puntato subito su Ridge Racer Revolution anziché convertire direttamente Rave Racer o Ridge Racer 2. Non va inoltre dimenticato che Ridge Racer Revolution include una serie di tracciati nuovi, il che fa del sequel un titolo inedito e non un semplice remix che appassionerà sia i fans del coin-op sia chi aveva già giocato il primo Ridge Racer.

Super Console: Come vi siete preparati per la programmazione?

RRR Team: Prima di tutto, ci siamo riuniti e abbiamo raccolto una serie di idee per vedere quali potevamo implementare e quali no, poi abbiamo cominciato a vedere tecnicamente quali inserire e quali scartare.

Super Console: Quanto tempo ha richiesto la programmazione?

RRR Team: Circa otto mesi.

Super Console: Potete darci un ragguaglio circa il tempo che ha richiesto la programmazione per ciò che concerne l'aspetto grafico e il codice vero e proprio?

RRR Team: È difficile operare una distinzione, giacché abbiamo portato avanti entrambi gli aspetti contemporaneamente. Per quanto riguarda l'aspetto sonoro, la maggior parte la abbiamo prelevata da Ridge Racer 2, quindi non abbiamo dovuto comporre una colonna sonora ex novo. Una volta impostate le routine grafiche principali, abbiamo potuto proseguire il lavoro in modo sistematico su ogni area del gioco.

Super Console: Quanti programmatori erano coinvolti nel progetto?

RRR Team: Ridge Racer Revolution ha richiesto la collaborazione costante di oltre venti differenti programmatori, alcuni dei quali sono stati reclutati specificatamente per l'occasione.

Super Console: Avete allestito un super-team di programmatori per sviluppare giochi specifici per

Ridge Racer Revolution, il miglior gioco di corsa per Playstation

Occhio al prossimo gioco di corsa del team di RRR!

PlayStation?

RRR Team: Questo team in particolare è stato allestito per Ridge Racer Revolution, ma ogni singolo programmatore coinvolto ha lavorato ad altri titoli per PlayStation. Il dettaglio grafico raggiunto con il sequel di Ridge Racer mostra appieno la maturità raggiunta del team per ciò che concerne le nostre abilità e la nostra tecnica.

Super Console: Vi siete scontrati con alcuni limiti imposti dall'hardware della PlayStation?

RRR Team: Fondamentalmente, gli ostacoli più duri da superare sono stati il link-mode, mantenere una velocità elevata e l'inclusione dello specchietto retrovisore. Comunque, la risposta del pubblico di fronte alla presentazione di una beta durante il PlayStation Expo è stata entusiasta. Si è trattato di uno dei momenti clou dello show e la cosa ci ha gratificato parecchio.

Super Console: Avete affermato che con Ridge Racer Revolution volevate creare un nuovo gioco che sfruttasse appieno le potenzialità offerte da PlayStation. Quanto tempo avete investito nell'esplorazione delle capacità della console Sony?

RRR Team: Questo potrà sembravi estremo, ma in effetti non ci siamo mai fermati ad analizzare le prestazioni della macchina, abbiamo continuato a lavorare e fino alla fine non sapevamo se e come saremmo riusciti a mantenere una velocità elevata nel corso del gioco. All'inizio credevamo che avremmo potuto farcela, e dopo un paio di mesi abbiamo avuto la conferma. Se devo essere sincero, non c'è stato un solo istante in cui abbia temuto di non riuscirci.

Super Console: Avete modificato le caratteristiche della vettura, come l'impianto frenante e la accelerazione?

RRR Team: Il controllo della vettura non è stato modificato rispetto a quello di Ridge Racer, ma il cambio si avvicina molto a quello di Ridge Racer 2.

Super Console: E per quanto riguarda le routines di intelligenza artificiale delle vetture avversarie?

RRR Team: Fondamentalmente, abbiamo aggiunto due nuove macchine avversarie. Confrontate con quelle del primo episodio, devo sottolineare che alcune delle loro caratteristiche sono state migliorate, altre peggiorate per ottenere il giusto bilanciamento.

Super Console: È stata questa la ragione che vi ha spinto ad inserire lo specchietto retrovisore?

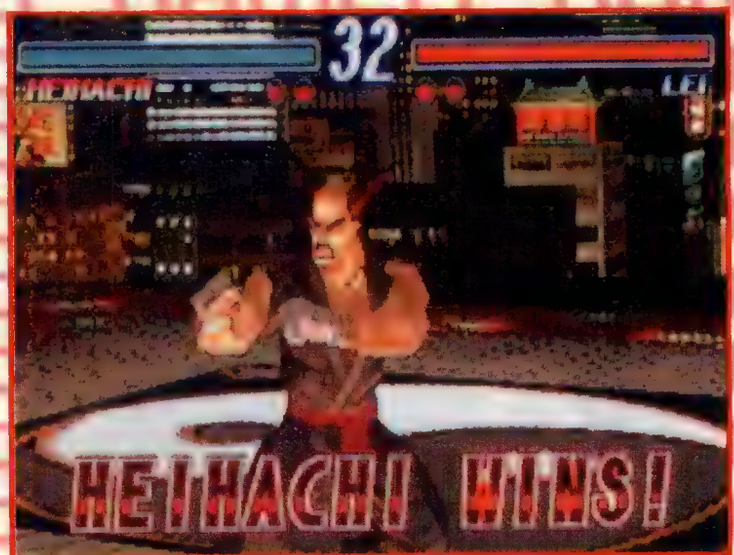
RRR Team: Già, grazie allo specchietto retrovisore è possibile pianificare una strategia in tempo reale e bloccare le vetture avversarie che tentano il sorpasso, e questa tecnica è uno dei punti di forza del modo link. Quando si corre contro un avversario umano, il divertimento raddoppia.

Super Console: Passiamo ora alla colonna sonora del gioco. L'aspetto audio di Ridge Racer Revolution è una delle cose più belle che si sono sentite fino a ora su una PlayStation. Quali gruppi o specifiche canzoni in particolare vi hanno influenzato?

RRR Team: Nessuna in particolare... È tutta farina del nostro sacco.

Sega Rally ha il massimo rispetto da parte dei programmatori di Ridge Racer Revolution...

...ma il loro prossimo gioco dovrebbe spazzare via la concorrenza



Namco, una garanzia di qualità...

Super Console: La colonna sonora è molto dance, molto europea... Va di moda anche in Giappone, forse?
RRR Team: Sì, in Giappone è probabilmente il genere più popolare!
Super Console: Quanti programmatori si sono occupati dell'aspetto sonoro del gioco?
RRR Team: Quattro programmatori in tutto, che hanno curato anche l'audio di Ridge Racer 2 e si sono anche occupati della colonna sonora di Ridge Racer (il coin-op) e Rave Racer.
Super Console: Come avete specificato, alcuni pezzi di Revolution sono tratti dal coin-op. Ci sono pezzi inediti? Avete intenzione di raccoglierli in un CD audio (pratica molto diffusa in Giappone, ndt)?
RRR Team: Abbiamo realizzato una serie di pezzi specifici per Ridge Racer Revolution, mentre il resto coincide con il soundtrack di Ridge Racer 2. Un CD audio con la colonna sonora di Revolution è già uscito in Giappone, ma non si tratta di remix.
Super Console: Per la realizzazione di Ridge Racer 1 & 2 avete fatto ricorso a librerie grafiche, sfruttato engine grafici comuni, sul modello della Sega Graphics Library?
RRR Team: Namco ha collaborato con Sony per accedere all'intera libreria grafica di PlayStation, ma non bisogna dimenticare che pur essendo molto fornite, spesso queste non sono sufficienti per realizzare dei giochi veramente "rivoluzionari", quindi è sempre necessario svilupparne di nuove, specifiche. Ne avevamo già impostata una per Ridge Racer, quindi ci siamo limitata ad aggiornarla.
Super Console: A proposito di Sega, qual è il vostro giudizio su Sega Rally?
RRR Team: La risposta è semplice: Sega sta facendo un ottimo lavoro.
Super Console: Quali sono i vostri piani per titoli futuri? Se doveste lavorare a Ridge Racer 3, riunireste lo stesso team di programmatori oppure reclutereste altra gente?
RRR Team: Non richiameremmo tutti. Ad alcuni diremmo sayonara... Ma siamo sempre pronti a reclutare nuovi programmatori, per diffondere le conoscenze su PlayStation. Attualmente stiamo lavorando ad un nuovo gioco di corsa, ma non si tratta di Ridge Racer 3. Non è nemmeno un sequel. È un nuovo racing game.
Super Console: Parliamo adesso dei segreti di Ridge Racer Revolution. L'inserimento del tracciato originale è stata un'ottima idea. È possibile accedervi nel modo a un giocatore?
RRR Team: No.
Super Console: Perché avete deciso di rendere accessibile il percorso originale solo nel modo a due? C'è qualche trucco speciale in questa modalità di gioco?
RRR Team: Come abbiamo detto, questo gioco non è la conversione di Ridge Racer 2, quindi all'inizio non avevamo intenzione di inserire il tracciato originale. Comunque, volevamo offrire questa possibilità extra nel modo linkato, considerando che per sfruttarla è necessario acquistare due console, due televisori, due giochi e un cavo apposta...
Super Console: Esistono altri trucchi che non abbiamo ancora scoperto?
RRR Team: Ce ne sono parecchi, ma non abbiamo la minima intenzione di rivelarli. Non ora, almeno.
Super Console: Vorremmo ringraziarvi per la vostra collaborazione. Avete dei commenti finali da esprimere?
Akira Nakayama (*senior programmer*): Come ho detto prima, abbiamo faticato parecchio a mantenere una velocità elevata e a configurare adeguatamente il linkaggio. Sino alla fine, è stato difficile, ma non ho mai dubitato che ce la avremmo fatta.
Hiroyuchi Onoda (*designer*): L'aggiunta del percorso originale è stata una scommessa. Che abbiamo vinto.
Shiro Wada (*grafico*): Questa volta non volevamo fare un semplice gioco di corsa, ma regalare un'esperienza elettronica in cui il giocatore avesse la possibilità di godersi il panorama, un eccellente panorama. Questo era uno dei nostri obiettivi quando abbiamo deciso di realizzare Ridge Racer Revolution.
Kazumi Mizuno (*director*): Non ho nulla a che fare con la Sony, ma devo ammettere che il link è una grande trovata e secondo me tutti dovrebbero comprare due console e due giochi per potersi divertire al massimo. Non è stata una decisione di marketing, quanto di qualità: ritenevamo che lo split-screen avrebbe penalizzato l'aspetto grafico e la velocità del gioco e questo non lo avremmo mai accettato. La seconda ragione è che il link è un'opzione più difficile da implementare rispetto allo split-screen, quindi volevamo riuscirci per superare un'altra sfida.

Buona parte del suo successo, la Playstation lo deve sicuramente alla Namco

Tekken 2 spazzerà via Toshinden 2, Virtua Fighter 2 e soci? Le premesse ci sono tutte...

OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

VENDITA E NOLEGGIO VIDEOGAMES

Tutte le migliori NOVITA' a prezzi imbattibili!!

SONY PLAYSTATION

FIFA SOCCER '96
PARODIUS
RIDGE RACER REVOLUTION
DOOM
CRITICOM
THUNDERHAWK
STREE FIGHTER ALPHA
TOHSHINDENS 2
LOADED
INTERN. CHAMPIONSHIP SOCCER
CYIBER SPEED
THEME PARK
KRAZY IVAN
RIDGE RACER1 REVOLUTION2
GOAL STORM
XCOM
TOTAL ECLIPSE
EXTREME GAMES
ACTUA SOCCER
NBA T.E.
RAIDEN PROJET
DEMOLITION DERBY

adattatore per PSX

SEGA SATURN

FIFA SOCCER '96
DRAGONBALL Z
WORMS
HIGH VELOCITY
RYMAN
SEGA RALLY
VIRTUA COOP
TOHSHINDEN
VIRTUA FIGHTER I E II
BUG
X MEN
VIRTUA CUP GOLF
KING THE SPIRITS
VICTORY GOAL
CIM CITY 2000
DAYTONA USA

PER IL NOLEGGIO FATTI SOCIO

CARTOLIBRERIA ISOLOTTO

VIENI A TROVARCI

PUNTO VENDITA COMPUTER ONE AFFILIATO

Via Torcicoda, 19 - Firenze - Tel. e Fax 055/710305

MEGA DRIVE

FIFA SOCCER '96
VECTORMEN
TOTAL FOOTBALL
REAL MONSTER
GARFIELD
MARSUPILAMI
MORTAL KOMBAT 3
PRIA RAGE
PGA TUOR GOLF '96
VR TROPERS
LIGH CRUSADER
POWER RANGERS
EARTH WORM JIM2
NHL '96
PREMIER MANAGER
DONALD MAVI MALLARD
NBA LIVE '96

CONSOLE

Game Boy	L. 99.000
Game Boy + gioco	L. 129.000
Game Gear	L. 155.000
Super Nintendo	L. 199.000
Super Nintendo + gioco	L. 250.000
Mega Drive	L. 199.000
Mega Drive + gioco	L. 250.000
32 X	L. 299.000
Sony Playstation Euro	L. 739.000
Sega Saturn + gioco	L. 999.000
Mega CD	L. 250.000

ACQUISTIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

SUPER NINTENDO

GIVE' N' GO
TIN TIN IN TIBET
MICRO MACHINES 2
PORKY BIGS
MECH WARRIOR "3050"
DONKEY KONG COUNTRY 2
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUX
FIFA SOCCER '96
WEAPON LORD
WATER WORLD
BATMAN FOREVER
DOOM
BOMBERMEN 3
SAILORMOON
YUSHIS ISLAND 2
S. MARIO RPG

GAME GEAR

ARENA
GARFIELD
X MEN
PRIMAL RAGE
SONIC LABIRINT
FIFA SOCCER '96
NBA T.E. JAM

ORDINARE PER CORRISPONDENZA È FACILE
TELEFONACI SUBITO
TEL. E FAX 055/710305

GAME BOY

ZOOP
KILLER INSTINCT
FIFA SOCCER '96
DONKEY KONG LAND
STREET FIGHTER II
EARTH WORM JIM
WATER WORLD

Le combinazioni sono veramente infinite ed i vantaggi... pure
Vasta esposizione di CASSETTE, CD e ACCESSORI per tutti i tipi di consoles

SALA PROVE

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

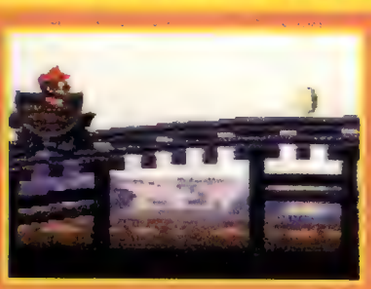
SUPER MARIO R

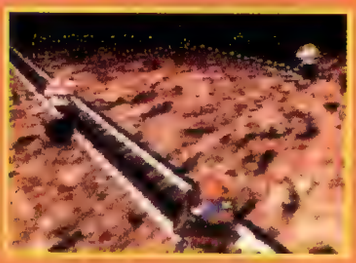
A poche settimane dall'uscita del videogioco a 16-bit più atteso dell'anno, Super Console è lieta di presentarvi una nuova anteprima radicale distruttiva del primo RPG basato sulle avventure di Super Mario. Il conto alla rovescia è appena cominciato!

Super Mario RPG, una colossale avventura per Super NES da 32 Mbit, sarà disponibile a partire dal 9 marzo. Il ritardo di oltre un mese rispetto alla data inizialmente annunciata dalla Nintendo ha permesso ai programmatori della Squaresoft di limare un videogioco che è già leggenda. Dopo l'incredibile **Yoshi's Island** e l'eccellente **Donkey Kong Country 2**, la Nintendo si appresta a lanciare il primo di una serie di titoli isometrici basati sui personaggi di Miyamoto. Pare infatti che la Squaresoft stia già lavorando ad una nuova versione di **The Legend of Zelda** per Super NES realizzata con una tecnica simile a quella impiegata in questo gioco. Ma torniamo a bomba, per tacere di Bomberman.

L'avventura si svolge nel classico Regno dei Funghetti, a dieci minuti dal casello di Rescaldina. La Principessa Pesca ha pensato bene di farsi rapire once again dal malvagio Koopa perché non si sente abbastanza amata da Mario, il quale leggermente scazzato ma ancora innamorato della manza, decide di partire alla volta del castello di Koopa, fischiettando allegramente *"La Koopa sei tu, chi può darti; chi può darti di più?"*. Arrivato nel maniero del tarpano, prima del confronto finale, una spada da un'altra dimensione taglia in due lo schermo e trasporta Mario là, dove nessun idraulico era mai arrivato prima. Comincia il gioco, gente, prendete una sedia e mollate la pastasciutta. Anche tu, Mario, deponi il panino con la Koopa, che ti sale il colesterolo. Durante la vostra avventura isometrica, arriverete al misterioso Lago Kero-Kero, località di villeggiatura pittoresca quanto Imbersago di Brianza al crepuscolo. Sulla riva della pozzanghera incontrerete uno strano tipo, tale Husky Mushroom, che nel '78 vinse la Koopa dei Campioni con l'Anderlecht (*allora, la piantiamo o no con 'ste battute su Koopa? ndPaolo)(Ti arriva un Koopino, se non la pianti di fare il matusa, ndMBF*). Husky adora il panorama lacustre perché lo trova ispirante (non a caso l'Alemagna vi scarica i suoi rifiuti liquidi...). Indovinate un po': dovrete riuscire a ispirare il beota con un simpatico motivetto composto al momento, altrimenti potete scordarvi il prezioso oggetto di cui quel cagnaccio dell'Husky è in possesso... Mario rulla perché indossa la Koopola, ahahahahah... Er, va bene, la smetto...

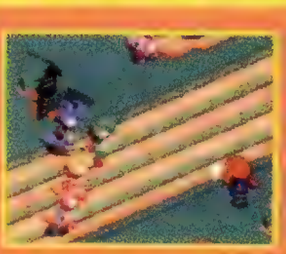
SUPER MARIO RPG KART





Lo scorso dicembre, in occasione della nostra prima anteprima di Super Mario RPG, abbiamo anticipato che il gioco includeva una sezione di corsa. Ora siamo in grado di precisare che questa possibilità è accessibile nella Montagna di Doghtery ed è conosciuta nel gioco come la "Screaming Machine", la macchina urlante. A bordo di un carrellino da miniera, dovrete gareggiare su un percorso tortuoso e ultra-veloce. Se riuscirete a completare la gara stabilendo un nuovo record, vincerete un power-up essenziale per proseguire nell'avventura. L'unico inconveniente è che ogni giro vi costa la bellezza di dieci papagne, quindi andateci piano...

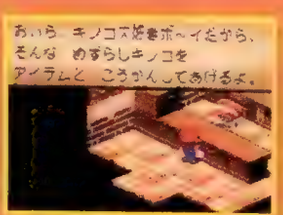
YOSHI'S BACK!



Non c'è gioco di Super Mario che non includa il buon dinosauro mangiamele. L'RPG non fa eccezione e spupazza il nostro eroe al pari di Yoshi's Island, che lo ha addirittura visto protagonista. Checkate questa simpatica sequenza in cui il buon Mario galoppa sul dorso del dinosauro più famoso della storia dei videogiochi...

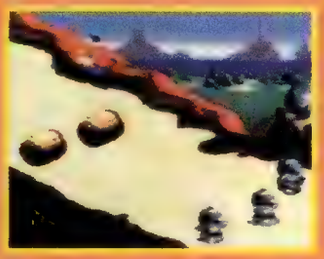
SHOPPING

Eliminando i vari tarpani che affollano **Super Mario RPG**, otterrete una serie di monete che potrete investire nell'acquisto di uno o più oggettilli nei numerosi negozietti presenti nei vari villaggi.



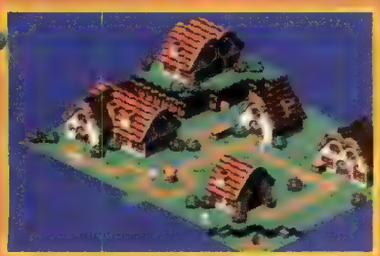
BARILI, BARILI, BARILI...

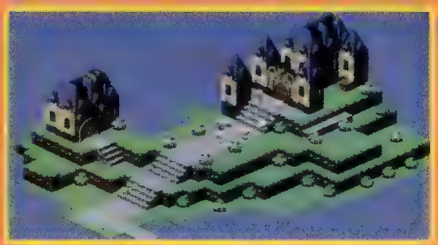
Sin dai remoti tempi di **Donkey Kong**, Mario ha sempre dovuto scavalcare barili. Ma in **Super Mario RPG**, i barili compaiono come bonus games: vi basta saltarci sopra per ottenere preziose monete.

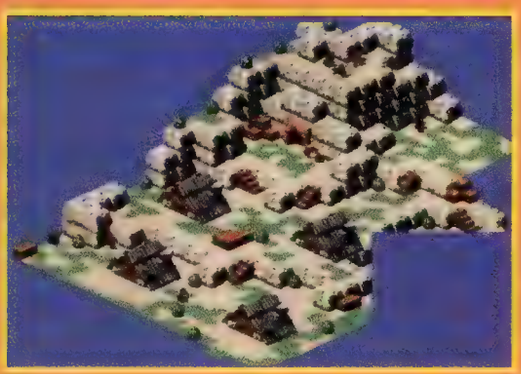


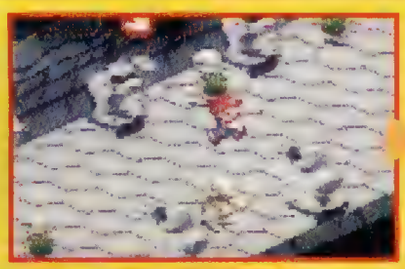
AREA DI GIOCO COLOSSALE!

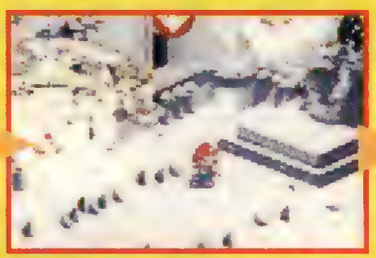
Date un'occhiata a queste immagini di **Super Mario RPG**, risultanti dall'aggregazione di più schermate. Massive, vero? Ebbene, non solo danno l'idea dell'atmosfera che vivrete in questa avventura, ma permettono di intuire le colossali dimensioni dell'area di gioco...!











Delle immagini dalla sequenza introduttiva del gioco...

LA VERSIONE IN LINGUA INGLESE

La Nintendo of Japan ha annunciato che la versione in lingua inglese di Super Mario RPG sarà commercializzata in primavera (13 maggio in USA) e metà giugno in Europa. Le versioni occidentali si intitolano **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars**.

SUPER MARIO RPG

CASA PRODUTTRICE
NINTENDO

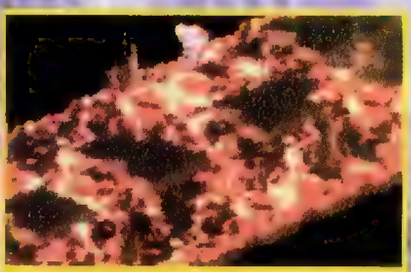
GENERE
GIOCO DI RUOLO

DATA DI USCITA
9 MARZO

La programmazione di Super Mario RPG è cominciata nel lontano 1994...

A differenza dei precedenti giochi della saga di Mario, qui non avrete che una vita a disposizione, ma è una vita al massimo

Le incredibili avventure di un idraulico nippo-italiano...



Mario circondato dalla lava!

Ovviamente, anche in Super Mario RPG troverete decine di livelli segreti...

Potevano forse mancare le tartarughe in un gioco di Mario?

La grafica isometrica è decisamente strarodinaria

La minaccia arriva dal cielo per il povero Mario!

Ma chi è, la mamma di Kirby?

Ma sturare lavandini non era un compito molto più semplice?

SUPER NES NEWS

Super Console è in grado di rivelarvi che la Nintendo sta lavorando a tre titoli rivoluzionari per Super NES che verranno commercializzati nel 1996. Secondo alcune indiscrezioni, uno di questi dovrebbe essere una nuova avventura di Zelda basata sulla stessa grafica isometrica di Super Mario RPG. Per quanto concerne gli altri due, non possiamo che ipotizzare che si tratti di sequel illustri (Super Mario Kart 2? Super Mario World 3? Magari!). Se volete saperne di più, non perdete i prossimi numeri di Super Console!

a cura di MBF

Voce di Corridoio

ZELDA ISOMETRICA?

Secondo alcune fonti vicine alla Nintendo, presto vedremo un nuovo episodio di Zelda per Super NES basato sulla tecnologia ACM già impiegata con successo per titoli come la bilogia di **Donkey Kong Country** nonché **Killer Instinct**.

Non è ancora chiaro se si tratti di un gioco inedito, oppure di una compilation remixata in tre dimensioni dei vecchi titoli (una sorta di **Zelda All Star**, magari?).

Ulteriori info sul prossimo numero di Super Console!

SUPER BOMBERMAN 4

casa	genere	versione	uscita
HUDSONSOFT	AZIONE	JAPAN	MARZO

Ecco a voi le prime immagini di **Super Bomberman 4,** ennesimo update del frenetico action game targato Hudsonsoft. Le innovazioni sostanziali rispetto ai titoli precedenti sono pressoché nulle: il nuovo episodio incorpora solo più livelli e nuovi personaggi. Ah, no, mi dicono dalla regia che è possibile customizzare i parametri (numero di bonus, power-ups etc.) nel modo di gioco multiplo. ***Big time!*** Non mancheremo di recensire **Super Bomberman 4** sul prossimo numero di **Super Console!**

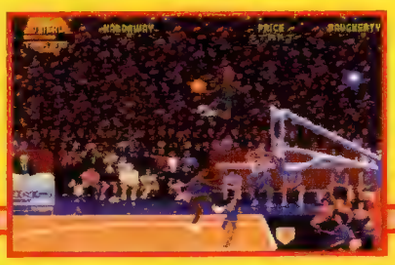
Le esplosioni di Super Bomberman 4 sono ancora più spettacolari delle precedenti!

NBA JAM EXTREME

casa	genere	versione	uscita
ACCLAIM	SPORTIVO	USA	APRILE

La Acclaim ha annunciato un nuovo episodio della saga iniziata dal leggendario **NBA Jam**. L'update si intitola **NBA Jam Extreme** ed è previsto in sala entro aprile. La versione per Super NES è già stata annunciata e dovrebbe essere disponibile per settembre.

Il sequel di NBA JAM TE, NBA JAM Extreme è in arrivo in sala giochi



KIRBY'S ACTIVE

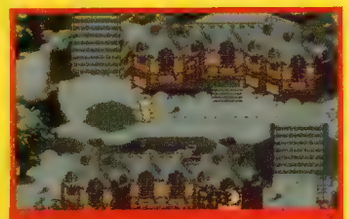
casa	genere	versione	uscita
NINTENDO	PLATFORM	JAPAN	MARZO

In attesa di **Kirby's Collection** (vedi Super Console #22), potremo presto sollazzarci con **Kirby's Active**, un nuovo platform che ha come protagonista il buon Kirby. Dovremmo recensirlo sul prossimo numero, se tutto va bene. La HAL (uno dei team di punta della grande Enne) sta inoltre lavorando a **Kirby's Blockball**, un clone di **Arkanoid** previsto per Gameboy. L'uscita di **Kirby's Blockball** è prevista per giugno.

Quell'obeso di Kirby è tornato... è un piacere ritrovare il peggior personaggio della Nintendo!

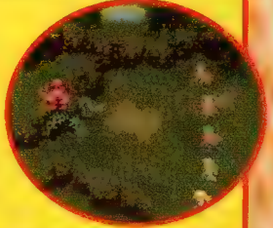
ROMANCING SAGA 3

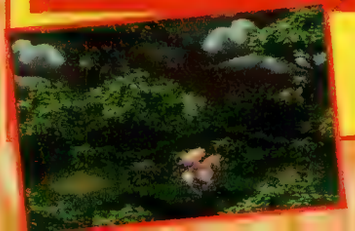
casa	genere	versione	uscita
SQUARESOFT	RPG	JAPAN	APRILE



La Squaresoft sta lavorando al colossale **Romancing Saga 3**, un gioco di ruolo da 32 Megabittoni che sarà pronto in primavera. Come potete vedere da queste immagini, il look e la struttura ricordano da vicino **The Secret of Mana**. La grafica, pur non essendo ai livelli di **Chrono Trigger**, è comunque ben fatta e l'area di gioco è decisamente estesa. Ulteriori informazioni sul prossimo numero di Super Console.

Mmm... i rapporti tra Nintendo e Squaresoft sono un po' tesi negli ultimi tempi... speriamo migliorino, perché gli RPG della Square non devono mancare sul SNES!





Sul numero scorso di Super Console vi abbiamo presentato in anteprima Killer Instinct 2, il sequel del galattico picchiaduro sviluppato dalla Rare . Ecco a voi una serie di informazioni aggiuntive accompagnate da una caterva di immagini inedite. Check'em out!

I fanatici del primo episodio ricorderanno benissimo che lo scopo del gioco era quello di tostare quel laido di Eyedol, ricacciandolo nel vortice spazio-dimensionale dal quale era venuto. Se pensavate di averlo sconfitto, beh, dovete ricredervi. E in fretta. Eyedol è tornato, terribilmente incacchiato, insieme al malefico Gargus, una gorgone terrificante. La trama di **Killer Instinct 2** è più sottile di un foglio di carta: il vortice ha finito per risucchiare tutti i lottatori, trasportandoli in una terra lontana, fuori dallo spazio e dal tempo. Il combattimento ricomincia. Anzi, non era mai terminato. Siete pronti a dosi massive di ultraviolenza digitale?

UN GIOCO CHE È GIA' LEGGENDA

Al termine di ogni incontro, il computer assegna ai lottatori un punteggio in base alle loro prestazioni durante il combattimento, come se si trattasse di un incontro di pugilato. I punti sono assegnati in base alle combo effettuate, al numero di hits, ai danni inflitti all'avversario, etc. A seconda del punteggio ottenuto, riceverete un titolo, il più alto dei quali è Legend, leggenda.

MOSSE

Tra le innovazioni più interessanti a livello tecnico, segnaliamo nuove super mosse che possono essere attivate solo quando la barra di energia raggiunge il massimo.

Ancora più interessanti sono le *Fake Moves*, ovvero le finte, una novità assoluta per ciò che concerne i picchiaduro. Simulando un certo tipo di attacco, potete ingannare il vostro avversario, costringendolo a sbilanciarsi e a rendersi vulnerabile al vostro reale attacco. La *Fake Move* di Jago, ad esempio, consiste nel lancio, fittizio, di una palla di fuoco, che poi si trasforma in un uppercut devastante. Se il vostro avversario è balzato in aria per non essere investito dalla fireball, sarà stato raggiunto da un pugno sbriciola-mascella!

I combo breaker ci sono ancora, ovviamente, ma sono stati nettamente migliorati e, cosa ancora più importante, sono accessibili a tutti i personaggi in qualunque momento del gioco.

Non mancano invece le super mosse che si effettuano con una lunga e complicata serie di mosse con il joystick e con i pulsanti (vedi **Samurai Shodown**).

GRAFICA E FONDALI

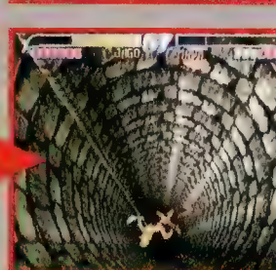
Killer Instinct 2 è - e resta - un beat'em up bidimensionale. Tuttavia, la qualità dei fondali e il rendering che lo caratterizza ne fanno un prodotto che può benissimo reggere il confronto con la controparte poligonale, che in questi ultimi mesi va per la maggiore. Come abbiamo scritto sul numero scorso, l'interazione con i fondali è stata implementata nettamente rispetto al primo **Killer Instinct 2**.

Prendete il livello di Fulgore, per esempio: un laboratorio scientifico in cui strabordano pezzi di metallo tratti dallo scheletro incompleto di un robot. I giocatori possono raccogliere aste metalliche da spatasciare sulla crapa degli avversari. Staccando i pezzi dell'enorme robot, quest'ultimo sprizzerà scintille per tutto l'incontro. Gli stages di TJ Combo e Kim Wu ruotano letteralmente. Ma quello che preferiamo in assoluto è il livello di Spinal, addirittura terrificante!

Le animazioni sono fantastiche. Le scene finali di ogni combattimento sono ancora più violente di quelle del primo episodio. Combattendo su una imbarcazione nello stage di Spinal, per esempio, il giocatore sconfitto viene catapultato fuoribordo da un colpo ben assestato. Una sensazione di piacevole umidità la proverete anche nello stage di Sabrewulf...

LA VERSIONE PER NINTENDO 64

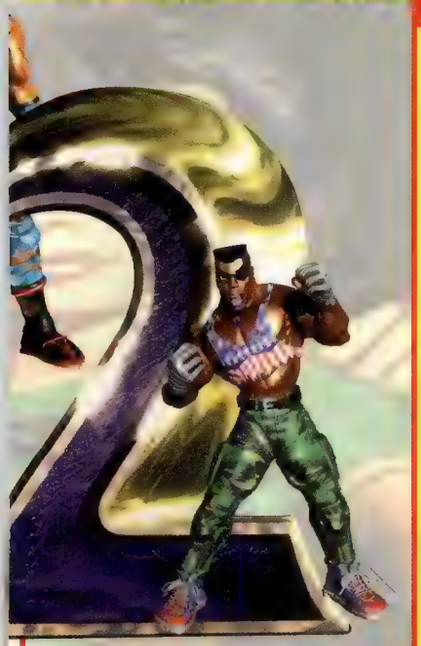
I Rare hanno confermato che la versione per Nintendo 64 di **Killer Instinct 2** sarà presentata ufficialmente a Los Angeles, in occasione della seconda edizione dell'Electronic Entertainment Expo. Potete contare su Super Console per una anteprima radicale distruttiva.



KI2 vanta almeno quindici fondali, senza contare le locazioni segrete!

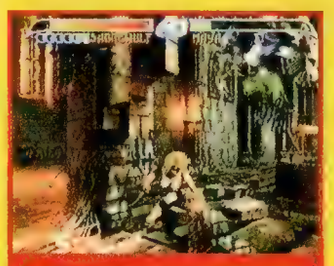
I NUOVI PERSONAGGI

Sfortunatamente, tre degli originali lottatori di **Killer Instinct** non sono stati inseriti in questo sequel. I Rare si giustificano affermando che si sono persi nel vortice, il che lascerebbe intendere che è possibile la loro selezione attraverso cheat modes. In compenso, **Killer Instinct 2** vanta tre nuovi combattenti; Maya, Tusk e Kim Fu.
Vediamoli in dettaglio:



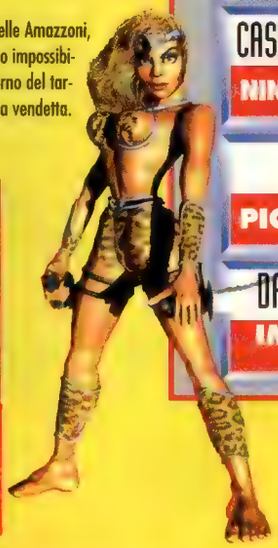
MAYA

Se mai ci fosse stato un **Killer Instinct Zero**, è più che probabile che Maya, la regina delle Amazzoni, sarebbe stata una delle star. Senza il suo contributo, sconfiggere Eyedol e Gargus sarebbe stato del tutto impossibile e le sue imprese la hanno resa una vera e propria paladina del bene agli occhi dei sudditi. Ma il ritorno del tarpano ha segnato l'inizio della sua fine. In **Killer Instinct 2**, Maya cerca vendetta. Tremenda vendetta.



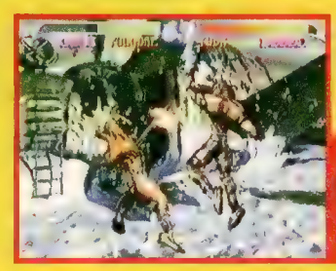
Maya è una bionda spettacolare che indossa un provocante abito di pelle di leopardo...

Tra le sue mosse più interessanti segnaliamo il Morso del Cobra e le Lame Selvagge

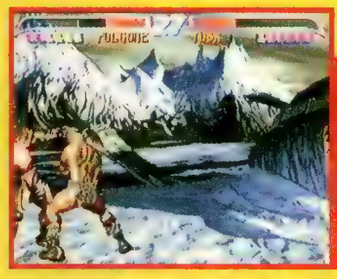


TUSK

Unico sopravvissuto di una famiglia di nobili guerrieri delle terre del Nord, Tusk è un poderoso gladiatore pronto a immolarsi per vendicare i suoi antenati, decimati da Eyedol e Gargus. Barbaro cattivissimo, è armato di spadone e può effettuare mosse devastanti come lo Sprizza-Cranio e la Ragnatela della Morte.



Tusk, da non confondere con Tusker, un vecchio gioco per C64...



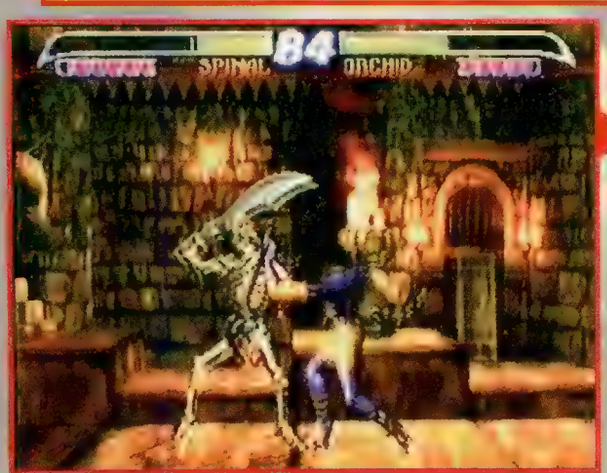
In caso di vittoria, Tusk salta in aria e ricade con la spada estratta, pronto a tagliare in due la telecamera virtuale che lo riprende

KIM FU

Kim è una combattente samurai dotata di tecniche di combattimento letali. A differenza di Maya e di Tusk, non possiede asce o spadoni per affettare i suoi avversari, ma la sua immensa forza non è meno deleteria sui cattivi. Tra le mosse più devastanti di Kim-Fu segnaliamo lo Split Kick, il Fiore di Fuoco e il Tornado Kick.

Ku-Fu? Dalla Cina con Furore!

Non male la grafica, eh?



Oltre alla fatalities vere e proprie ci sono le Ultra Humiliations, Ultra Combo che terminano con l'umiliazione dell'avversario...

CASA PRODUTTRICE
NINTENDO/RARE

GENERE
PICCHIADURO

DATA DI USCITA
IMMINENTE

3DO

3DO GALLERY

ACCIDENTI CHE ROBA GENTE! ERO CONVINTO CHE QUESTO MESE NON SAREI RIUSCITO A TROVARE UN GRAN CHE ED ERO GIÀ PRONTO A DIRE AL BUON VECCHIO CARDÌ DI DIMINUIRE LE PAGINE PER IL 3DO GALLERY PROPRIO QUANDO LA MIA PICCOLA E GIÀ ABBASTANZA INCASINATA SCRIVANIA È STATA LETTERALMENTE SOMMERSA DA UN PACCATA DI MATERIALE FRESCO FRESCO. ED È PER QUESTO MALEDETTISSIMO MOTIVO CHE ORA, ALL'ALBA DELLE 3 DI NOTTE, SONO QUI, BELLO VISPO, CHE STO BATTENDO COME UN OSSESSO I POVERI PULSANTI DELLA MIA FIDA TASTIERA. ACCIDENTI RAGA', NON CI STO' GIÀ PIÙ DENTRO E FIGURATEVI CHE SONO SOLO ALL'INIZIO DEL PEZZO... ARGHHHH! VABBÉ, VORRÀ DIRE CHE PER FARMI FORZA MI MANGERÒ UNA DELLE POLPETTE CHE MI HA PREPARATO MIA MADRE... EHI... UN MOMENTO... QUESTA POLPETTA RESPIRA! EHI, NO, FERMA... MALEDETTA LASCIA SUBITO ANDARE IL MIO MOUSE... LASCIALOOOOO...

A CURA DI FABIO "DIEGO È GIANNI LETTA E IO NO" RAVETTO

DECATHLON

Casa Produttrice: Studio 3DO
Genere: Sportivo
Uscita: Primo Quarto '96

Per la gioia di tutti i nostalgici e degli amanti delle simulazioni sportive in genere, ecco in arrivo un titolo veramente radicale e distruttivo. Come molti di voi avranno già capito dal titolo, il game, curato dai ragazzi dello Studio 3DO, non è altro che una simulazione di decathlon. Di conseguenza per una ferrea legge matematica e di coerenza logico-sintattica, il titolo in questione ci mette a disposizione la bellezza di 10 diverse discipline (100 metri, 110 ostacoli, salto in lungo, salto in alto, lancio del peso, del giavellotto, del disco, della musicassetta ecc. ecc.) che potranno essere affrontate tutte in fila, in ordine sparso o solo in parte. Il sistema di controllo dei vari atleti è assai semplice: vi basterà infatti premere alternativamente 2 tasti del pad (non chiedetemi quali!) per imprimere ai vostri ominidi la velocità e la spinta necessaria a superare anche le prove più assurde. Per rendere il tutto ancora più realistico, gli sprite dei vari atleti sono stati realizzati utilizzando filmati di veri esseri umani che sono stati poi digitalizzati e trasportati all'interno del game utilizzando una serie di programmi di Motion Capture altamente sofisticati. Davvero una bella storia!

GAME GURU

Casa Produttrice: 3DO Company
Uscita: Imminente

Ok guys, sedetevi comodi e preparatevi ad una notizia davvero sensazionale! Il 3DO Game Guru non è altro che un particolare tipo di CD grazie al quale potrete utilizzare in maniera dinamica ed iperattiva la memoria di salvataggio del vostro amato 32 bit. In parole povere, questo vuol dire che vi sarà sufficiente caricare un qualunque CD, salvare il gioco e poi caricare il suddetto programma: il risultato? Beh, questo fantastico accrocchio andrà a rielaborare il file di salvataggio incriminato consentendovi di avere più vite, soldi, energia, munizioni e tutto quello che vi passa ancora per la testa! La prima versione conterrà la bellezza di 200 code grazie ai quali potrete completare, senza colpo ferire, altre 30 diversi titoli. Inoltre i ragazzi della 3DO Company si sono già messi al lavoro per realizzare una serie di altri programmini, sempre di questo tipo, grazie ai quali potrete prendervi cura anche di tutti i game futuri. Oh yes!

Ecco ora la lista di titoli inclusi nella prima versione del Game Guru:

* AD&D Slayer
* BladeForce
* Crash 'N Burn
* The Daedalus Encounter
* Escape from Monster Manor
* Flying Nightmares
* GEX
* Gridders
* Guardian War
* IceBreaker
* Immercenary
* Iron Angel of the Apocalypse
* Iron Angel of the Apocalyse: The Return
* Jurassic Park Interactive
* MegaRace
* Night Trap
* Panzer General
* Quarantine
* Return Fire
* Road Rash
* Scramble Cobra
* Seal of the Pharaoh
* Shockwave: Invasion Earth 2019
* Shockwave: Operation Jumpgate
* Space Hulk
* Star Control 2
* Syndicate
* Wing Commander III: Heart of the Tiger
* Wolfenstein 3D

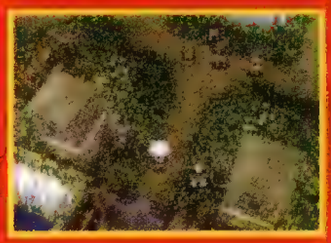
CYBERIA

Casa Produttrice: Interplay Productions
Genere: Avventura
Uscita: Imminente

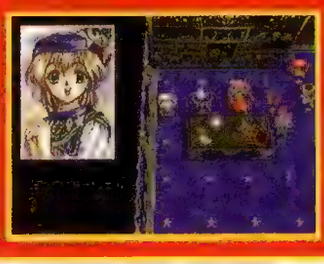
A detta dei suoi programmatori, **Cyberia** dovrebbe essere la più realistica e completa esperienza cine-audio-visiva mai apparsa su di una console grazie alla quale il giocatore dovrebbe essere in grado di apprezzare appieno tutte le meraviglie di un mondo simulato in maniera pressoché perfetta. Galattico, vero? Già, peccato che da quello che ho già avuto modi sperimentare giocando alle altre versioni di questo titolo (già disponibili su altre macchine) le cose non stiano proprio così. Graficamente parlando, **Cyberia** risulta davvero massivo, con un sacco di intermezzi e sequenze animate realizzate in modo a dir poco magistrale e tutte condite con una buona selezione di musiche ed effetti vari. Purtroppo però la struttura di gioco si riduce ad un mero compendio di fasi di ricerca intervallate da livelli shoot 'em up in perfetto stile **Starblade**, il che dovrebbe farvi capire come, in realtà, la libertà d'azione di cui gode il giocatore risulti molto limitata. Davvero un peccato però, chi lo sa: visto il successo che questo gioco ha avuto su PC potrebbe anche piacere a qualcuno.

LUCIEN'S QUEST

Casa Produttrice: Panasonic Software
Genere: Gioco di ruolo
Uscita: Marzo '96



Dopo un periodo di relativo stasi, la Panasonic Software si sta preparando a sfornare l'ennesimo titolo per 3DO e questa volta si tratta di un bel RPG. Il gioco vi vede vestire i panni di una povera donzella che, come sempre avviene in questi casi, si troverà costretta a difendere il suo paesello contro un'orda di esseri malefici ed anche abbastanza schifidi. A differenza di altri titoli del genere già disponibili per il 32 bit Panasonic (stile **Guardian War**), questo **Lucien's Quest** presenta una serie di novità abbastanza succose. Tanto per cominciare, la grafica del gioco è stata realizzata tramite una serie di schermate tutte in 3D isometrico, ed inoltre la struttura di gioco ricorda molto quella di giochi come **Zelda** e **Secret of Mana**. Questo vuol dire che i nostri personaggi, oltre ad essere dotati di una discreta libertà d'azione, avranno anche la possibilità di lanciarsi in cruenti scontri contro le forze del nemico brandendo le loro belle spadone oppure facendosi largo a suon di fire ball e di lightning bolt. Bella li.



Queste mucche erano normalissime prima di entrare nel mondo di...

PACMAN

E=Mc²

PACMAN - Via Paciaudi n°2E - 43100 PARMA - Tel. 0521/200147

Grafica by DYO

PROMISED LAND

Casa Produttrice: Panasonic Software
Genere: Avventura
Uscita: Non Comunicata

Promised Land è una vera e propria rock 'n' roll adventure che utilizza come, colonna sonora, le musiche di una famosa band: i Queensryche. A parte questo però, la struttura di gioco vera e proprio si basa su di una serie di elementi comuni a molti altri titoli di questo genere e già ampiamente visti e sperimentati in avventure del calibro di **Myst**. Anche in questo caso infatti **Promised Land** risulta alla fine essere l'ennesimo game composto da una serie di schermate fisse intervallate da una serie di animazioni oltre che dalla solita paccata di puzzle ed indovinelli. Risolveteli e porterete a termine il gioco, incagliatevi e...

WAR GODS - M2 VERSION

Casa Produttrice: Williams
Genere: Picchiaduro
Uscita: Non Comunicata

Non ci posso credere! Ecco a voi la prima schermata della versione M2 di **War Gods**, il nuovo picchiaduro della Williams che promette di settare un nuovo standard per quel che riguarda il malmenamento videoludico. Ovviamente il gioco è ancora in una fase embrionale di sviluppo, tuttavia possiamo già dirvi che la versione finale dovrebbe includere la bellezza di 16 personaggi, ognuno dei quali sarà dotato di una gran quantità di mosse, fatality oltre che di tanto, tanto sangue che potrà essere sparso per tutto lo schermo. Per quel che riguarda invece la struttura del gioco, **War Gods** dovrebbe rappresentare una sorta di via di mezzo tra **Virtua Fighter 2** e **Killer Instinct** combinando così una veste grafica di sicuro impatto con una serie di animazioni e di libertà di movimento veramente notevoli. Molto del lavoro svolto dai ragazzi della Williams è stato infatti dedicato alle animazioni dei vari personaggi. Queste infatti sono state prima "provate" da una serie di attori in carne ed ossa per poi essere tutte trasportate all'interno di un gigantesco computer. Qui le varie combinazioni di movimenti sono state applicate ad una serie di scheletri poligonali che, dopo un intenso lavoro di rifinitura, sono stati "ricoperti" e trattati in modo da ottenere un effetto grafico paragonabile a quello di **Killer Instinct**! Wow!

TOON STRUCK

Casa Produttrice: Panasonic Software
Genere: Avventura
Uscita: Imminente

Altro giro altra avventura: questa volta si ratta di **Toon Struck**, un titolo piuttosto bizzarro, il che è da imputarsi principalmente al mix di scenari e di personaggi cartoon con veri e propri attori digitalizzati. L'avventura si apre con Drew Blac (impersonato da Christopher Lloyd) che si trova impegnato nello spasmodico tentativo di creare un nuovo cartoon per uno show televisivo per bambini. Purtroppo però, proprio quanto il buon Drew crede di aver trovato la giusta vena ispiratrice, intorno a lui si scatena il finimondo. Il tutto si conclude con il nostro eroe che, dopo una strenua lotta, viene risucchiato all'interno del mondo che lui stesso aveva creato. Riuscirà il nostro Drew a scoprire cosa cavolo sta accadendo nel paese di Cartoonville ma soprattutto, riuscirà a salvare la pellaccia ed a tornare a casa prima che il suo capo lo licenzi? Per saperlo non vi resta che attendere l'uscita del titolo, al momento infatti non possiamo fare proprio nient'altro!

MK3

Casa Produttrice: Williams
Genere: Picchiaduro
Uscita: Metà '96

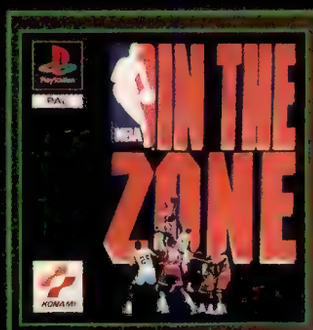
Ok, ok calma gente, calma. Lo so che si tratta di un titolo molto atteso, però non mi sembra proprio il caso di mettersi a danzare nudi sul balcone di casa! Insomma: mica vorrete prendervi un malanno! Comunque sia, bando alle ciance: sappiate che questa versione per 3DO di **MK3** non è altro che una conversione ultra fedele del coin-op alla quale si avvicina moltissimo sia per velocità che per numero di colori, fluidità delle animazioni. Di questo bisogna ringraziare i ragazzi della Williams che sono riusciti a sviluppare un particolare sistema di animazione che, a loro detta, sfrutterebbe in maniera massiva le grandi capacità grafiche offerte dai 2 chip del 32 bit targato Panasonic. Per fa ciò, è stato necessario riscrivere da zero l'intero codice sorgente del gioco, oltre che organizzare tutte le componenti grafiche del game in tutta una serie di blocchi separati l'uno dall'altro (un po' come dei mattoncini per le costruzioni). Inutile dire che da quel poco che abbiamo potuto vedere i risultati sembrerebbero davvero grandiosi (anni luce avanti a **Primal Rage**) tuttavia, per un giudizio definitivo, è necessario che ci sia data la possibilità di testare a fondo la versione finale del gioco che, almeno personalmente, spero non tardi ad arrivare! E vai così!

THE 11TH HOUR

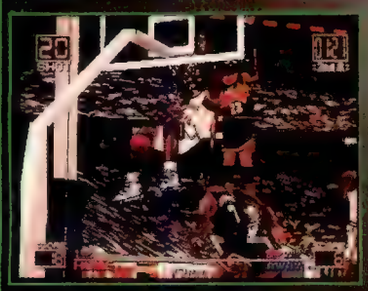
Casa Produttrice: Virgin Interactive Entertainment
Genere: Avventura
Uscita: Prima Guerra '96

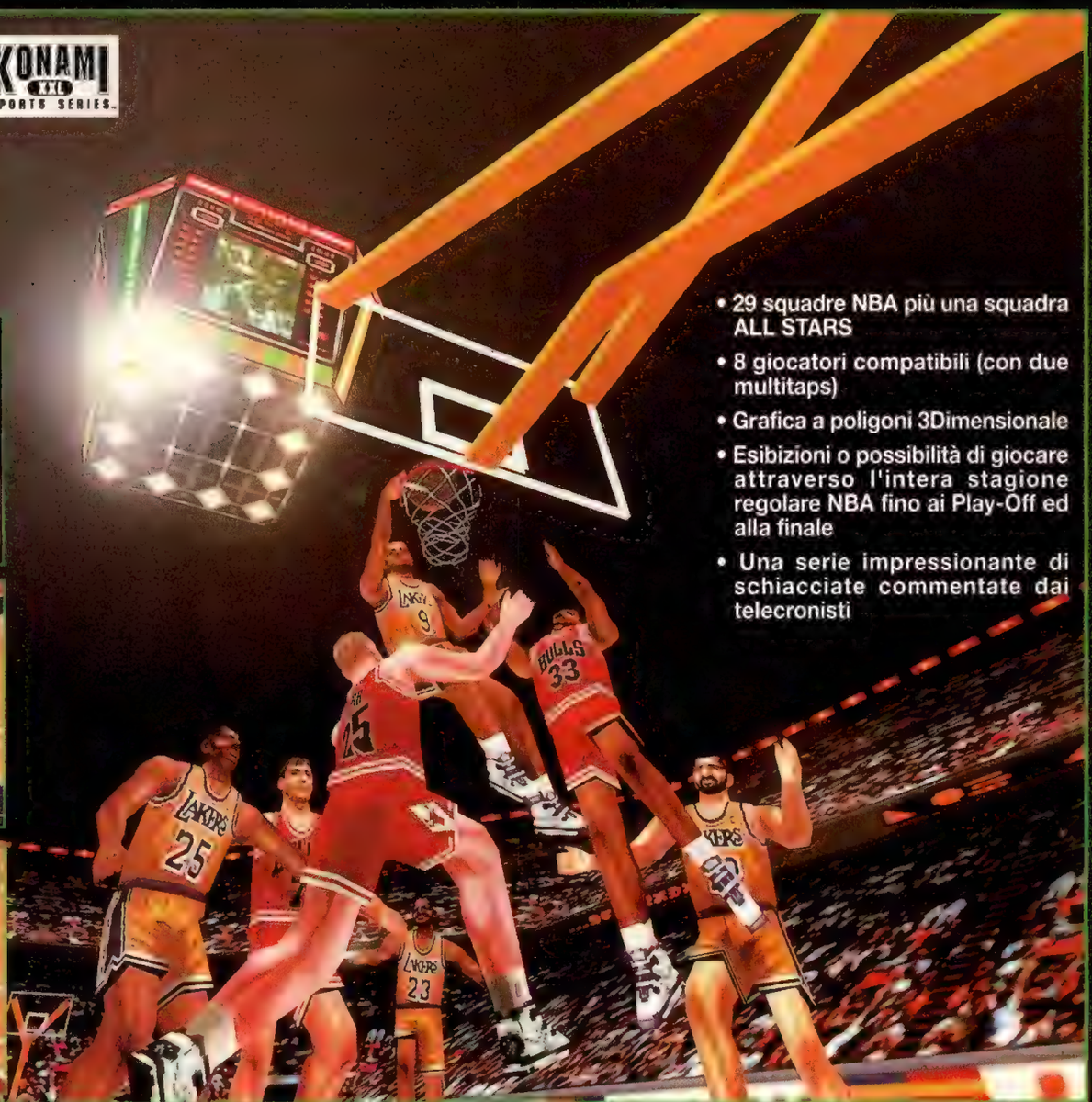
Ambientato nella stessa dimora che era già stata teatro della nostra prima avventura, **The 11th Hour** (seguito di **7th Guest**) offre al giocatore la possibilità di ritornare alla piccola e sperduta magione ben 70 anni dopo la conclusione della prima avventura. Per la realizzazione di questo seguito i programmatori del gioco si sono avvalsi delle più moderne tecniche di Computer Grafix attualmente in circolazione, creando una serie di locazioni di grande atmosfera e dotate di una serie di effetti ed animazioni veramente notevoli. I vari personaggi che popolano la casa poi sono stati letteralmente catturati via computer avvalendosi della collaborazione di attori in carne ed ossa, il che ha consentito anche ai programmatori di realizzare una gran quantità di scene abbastanza gore senza dover prendere davvero a randellate ed a pedatoni i poveri omini qui presenti! Giusto, anche perché i poveri attori non ci hanno fatto nulla di male! Quelli che invece io piglierei a mazzate nei denti sono invece i programmatori del gioco che, ancora una volta, si sono limitati a rifare il look al game riciclando la stessa struttura di gioco dell'episodio precedente. Che simpaticoni, eh?

edimedia

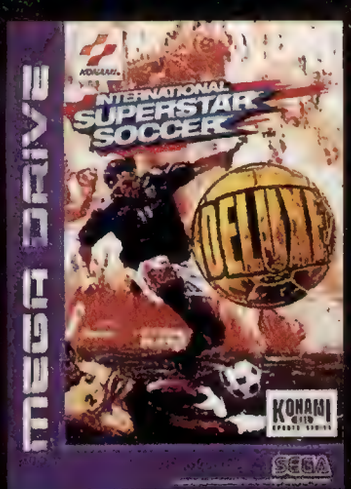


KONAMI XXL SPORTS SERIES





- 29 squadre NBA più una squadra ALL STARS
- 8 giocatori compatibili (con due multitaps)
- Grafica a poligoni 3Dimensionale
- Esibizioni o possibilità di giocare attraverso l'intera stagione regolare NBA fino ai Play-Off ed alla finale
- Una serie impressionante di schiacciate commentate dai telecronisti



KONAMI® by MATCH ITALIA

SERVIZIO RIVENDITORI

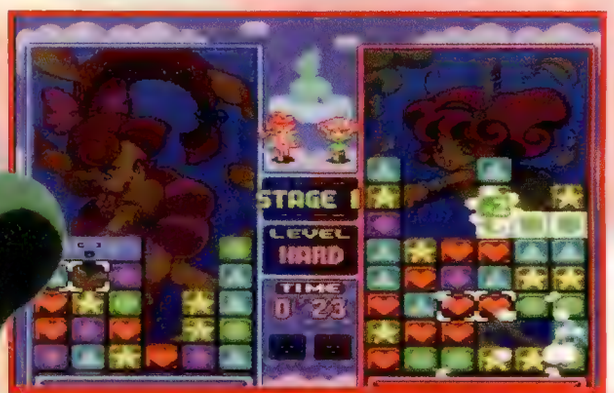
TEL. 0541/25495 - FAX 0541/25152

TUTTI I NOMI, I MARCHI, LE IMMAGINI RIPORTATE APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

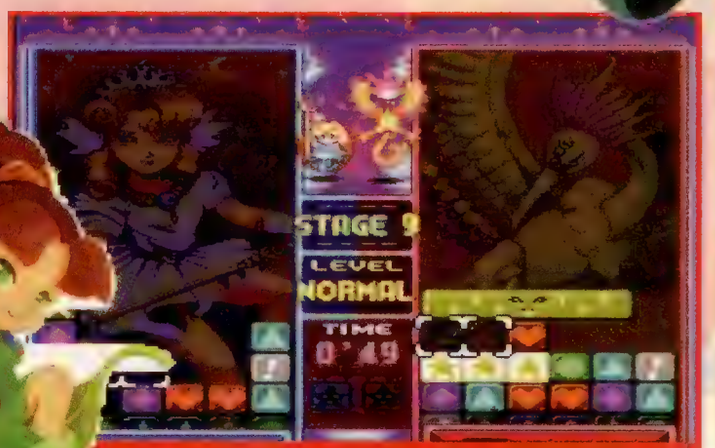
PANE GO

Attenzione, gente! Questo non è un rompicapo qualsiasi, quindi prima di dare solamente un'occhiata veloce alla pagina e voltarla, prendetevi una tazza di caffè, adagiatevi sulla vostra poltrona preferita, posate i vostri piedini su uno sgabello e lasciateci trasportarvi in un mondo magico dove le fatine si spostano qua e là senza alcun motivo: il mondo di **Paneru Gopon**! Fino ad oggi abbiamo visto così tanti rompicapo sullo stile di **Tetris** o **Puyo Puyo** che è facilissimo trascurarli tutti. Ogni tanto, però, ne arriva uno che non merita proprio di essere trascurato, e **Paneru Gopon** è proprio quel tipo di gioco. **Paneru Gopon** è molto, molto più di quello che sembra, quindi non sprechiamo altro tempo e andiamo a vedere che cosa si nasconde dietro la facciata...

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENRATION PER LA CARTUCCIA



Il più degno successore di Tetris, signore e signori!



...Paneru Gopon è veramente esaltante!

SATISFACTION CAME IN THE CHAIN REACTION...

Componete una fila da tre e non farete altro che rimuovere il gruppo di blocchi. Provate però a comporre una linea da quattro o più blocchi e ne vedrete delle belle: ogni volta che una fila composta da un simile numero di blocchi viene creata, questa invia un insieme di blocchi all'altro capo dello schermo. I blocchi possono essere trasformati in quadratini individuali solo se si compone una fila che tocca il blocco. Ogni volta che si crea una fila, lo schermo si paralizza momentaneamente, dandovi così il tempo di spostare gli altri blocchi in modo che inneschino una reazione a catena quando i blocchi di sopra cadono giù.

Le fatine selezionabili del gioco...

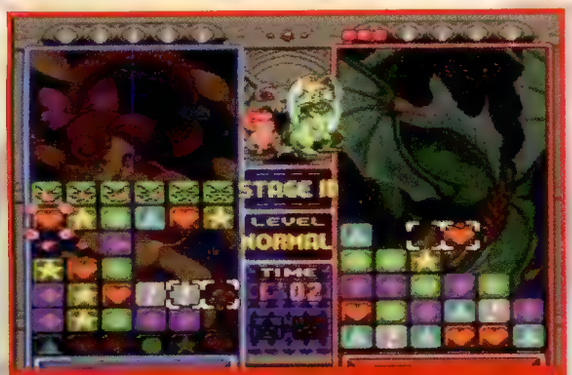
PUYO PUYO? AL CONTRARIO!

Con tutti i suoi blocchi colorati, **Paneru Gopon** può sembrare simile a **Puyo Puyo**, ma in realtà i due giochi sono molto diversi. Tanto per cominciare, in **Paneru Gopon** i blocchi si spostano dal fondo al vertice dello schermo, cosa che finora non si è mai vista in nessun altro rompicapo. E' forse il caso di ricordare che in **Tetris** e simili i blocchi piovono dall'alto? L'obiettivo del gioco è di rimuovere i blocchi formando una fila composta da almeno tre blocchi dello stesso colore, sia in senso orizzontale che in senso verticale. Il gioco propone una vasta gamma di opzioni per un singolo giocatore. Questi controlla un cursore di larghezza pari a due blocchi che può solo muovere blocchi adiacenti orizzontalmente.

RU OPON

OPZIONI IN BLOCCO

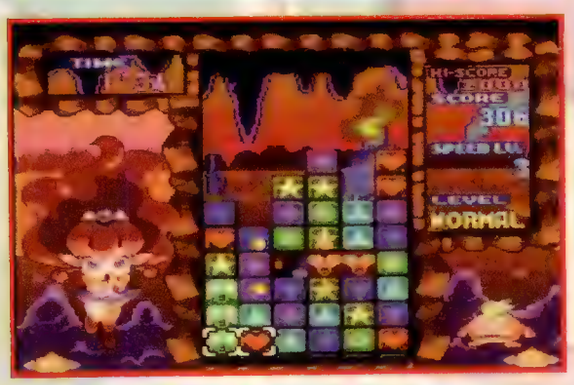
Come già detto, **Paneru Gopon** vanta un ampio assortimento di opzioni per un singolo giocatore. C'è quella che permette di affrontare un rompicapo alla **Tetris 2**, dove occorre rimuovere tutti i blocchi presenti sullo schermo in un determinato numero di mosse; di solito si tratta di comporre una fila che rimuove una serie di blocchi che a loro volta fanno scomparire il resto. C'è anche una modalità di gioco "VS" col computer come avversario, in cui l'obiettivo è di sopravvivere più a lungo del rivale; se il vostro schermo si riempie per primo perdete, ma c'è un'opzione che permette di continuare la lotta. Ci sono tre livelli di abilità e dovete gareggiare contro tutte le fatine per potere poi affrontare i boss. Più alto è il livello di abilità, più boss si affrontano.



Allo stage 10 la vita comincia a diventare veramente dura...

LE BELLE E LE BESTIE

Non si può fare a meno di notare che il gioco contiene una quantità assurda di fatine. Cosa abbiano a che fare col gioco queste signorine nessuno lo sa, fatto sta che ce ne sono nove fra cui scegliere, tutte coi loro urletti di approvazione sottolineare l'istante in cui spediscono una sfilza di blocchi dalla parte dell'opposizione. C'è anche un'opzione che permette di controllare da subito due dei boss e, se si è bravi, arrivare a controllare anche quelli di classe superiore una volta completati i livelli più difficili.



COMMENTO

La cosa più sbagliata che si potrebbe fare nei confronti di **Paneru Gopon** una volta addocchiato, sarebbe di considerarlo solo uno dei tanti cloni di **Tetris** e quindi lasciarlo perdere. E' vero, il gioco ha un look piuttosto elementare, ma questo non deve ingannarvi. Una volta che si comincia a giocarci, infatti, si rimane irrimediabilmente incollati allo schermo, specie se ci si gioca in due. Con tutto il bailamme che si è scatenato intorno a **DKC 2** e **Yoshi's Island**, **Paneru Gopon** potrebbe rimanere trascurato e se ciò accadesse sarebbe un vero peccato perché non se lo merita.

COMMENTO

Okay, **Paneru Gopon** non è esattamente una festa per gli occhi e le schermate riprodotte su queste pagine forse non vi avranno fatto venire l'acquolina in bocca. Tuttavia dovete credermi se vi dico che questo gioco è uno dei più giocabili e seducenti che si siano mai visti. Ogni sfida affrontata da soli non porta via molto tempo (specialmente all'inizio, quando i vostri occhi fanno fatica a seguire il frenetico precipitare dei blocchi), ma una volta che si è acquisita una certa padronanza dei comandi e si inizia a giocare con un amico, ci si dimentica di tutto il resto: famiglia, lavoro, fidanzate (o fidanzati) e via dicendo. E' un gioco che vi terrà incollati allo schermo finché non riuscirete a raggiungere la qualifica di Ponmaster, cosa conseguibile dopo molto, molto, molto tempo.

CASA PRODUTTRICE
NINTENDO

GENERE
ROMPICAPO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 87
▲ Nitida e molto vivace, con simpatiche fatine e boss grandi e grossi sullo sfondo

SONORO 89
▲ Simpatici motivi di sapore nipponico ed effetti sonori teneroidi

GIOCABILITÀ 90
▲ Facile da padroneggiare, ma assai difficile da completare

LONGEVITÀ 91
▲ Abbastanza puzzle nel singolo, una modalità di gioco "VS" in cui il computer vi impegna allo spasimo e anche un succulento "doppio"

GLOBALE 90
Non c'è niente di negativo da dire a proposito di questo gioco. Compratelo non appena lo vedete, punto e basta

Cosa c'entrano gli Aerosmith con un progetto sovversivo per dominare il mondo? Non molto, ma di sicuro quanto basta per tirarci fuori la trama per un videogioco. Eccoci qui quindi a parlare di **Revolution X**, uno shoot 'em up tridimensionale di quelli più classici che vi vedrà impegnati in furibonde sparatorie per riuscire a riportare la giustizia sul pianeta. Niente di nuovo quindi. Il gioco si sviluppa attraverso numerosi livelli a scorrimento multidirezionale nei quali dovrete sparare a più non posso per eliminare gli aggressori e i boss di fine livello che vi si porranno davanti. Dalla vostra parte avrete come arma iniziale un mitragliatore, le cui munizioni cercherete sempre di [illegible] a non sprecare troppi colpi a vuoto. Come armi supplementari (e anche piuttosto improbabili) avrete dei cannoni laser, che potrete lanciare nei momenti particolarmente difficili per liberarvi un po' il campo. Per rimpinguare le scorte di entrambi i tipi di armamenti, potrete trovare dei rifornimenti durante i livelli: generalmente si tratta di banali nascosti, per ottenere i quali dovrete distruggere alcuni elementi della scenario. Di tanto in tanto pure la simpatica band rockettara si farà vedere, e sentire, per darvi qualche informazione o incitamento per il prosieguo della vostra avventura. Sfortunatamente questi intermezzi, come purtroppo anche tutto il resto del gioco, sono piuttosto accidenti e ben poco amore hanno gli Aerosmith. Eh sì ragazzi, anche questa volta ci troviamo di fronte a un flop dalle dimensioni di un iceberg. Un gioco talmente scadente da far rimpiangere un 8-bit!

AMAZING

Come c'era da aspettarsi, il buon nome degli Aerosmith è stato sfruttato in lungo e in largo in un gioco che però ben poco ha a che fare con loro. Il sonoro in particolar modo è composto esclusivamente da pezzi campionati dai maggiori successi della band. Questo aspetto, che almeno poteva sollevare un po' le sorti di un prodotto scadente, non è stato utilizzato al meglio e così di ogni brano non abbiamo che pochi secondi fatti riascoltare all'infinito. Non basta: pure la varietà dei brani non è eccelsa! Ma la cosa peggiore è che in tutto il gioco non si trova la minima traccia della stupenda ragazza che ha reso famosi i loro video. Tanto valeva fare un gioco anonimo…

COMMENTO

Poco da aggiungere all'elenco di bestialità fatto da Puck. I giochi di questo tipo, che in sala possono vantare pistole e mitragliette, in versione domestica non hanno mai goduto di grande successo. Da questo però a giustificare un schifezza assurda come **Revolution X** ne passa di strada. Se appena appena si riesce a sopravvivere allo schifo che fa l'aspetto grafico-sonore del gioco e si prova a proseguire ci si scontra nell'ordine con: 1) comandi scomodi e troppo poco immediati 2) totale mancanza di varietà di situazioni fra un livello e l'altro 3) dosaggio della difficoltà mal calcolato, che alterna passaggi banalissimi ad altri di una difficoltà assurda. Neppure il modo per due giocatori serve a rialzare un po' le quotazioni di questa disgrazia, infatti i due mirini non fanno che confondersi sullo schermo con le pseudo esplosioni che i colpi provocano rendendo il tutto ancora più insulso. In pratica si finisce con lo sparare a caso e vedere un po' cosa succede...

Paolo

COMMENTO

Ormai sono diventato l'uomo delle stroncature, se c'è un gioco mediocre da recensire è indubbio che passi fra le mie mani. Con queste premesse era logico che una ciofeca come **Revolution X** non mi scappasse. Sarebbe bello se ci fosse un modo unico per descrivere cosa non va in questo gioco, ma purtroppo tali e tanti sono i lati negativi che è già difficile farne un elenco esauriente. Prima di tutto la grafica: questo gioco avrebbe fatto sicuramente la sua figura su un Commodore 64 ma da un Super Nintendo sarebbe più che lecito attendersi qualcosa di meglio. I personaggi sono mal definiti e le animazioni sono composte in genere da pochi frames: si raggiungono livelli veramente esilaranti quando sullo schermo dovrebbero apparire i componenti della band e invece ci si trova davanti ad un rantolo di pixel confusi che potrebbero benissimo essere mia nonna e le sua amiche che confrontano le proprie batterie di pentole. Sui fondali meglio stendere un velo pietoso, bastano le foto a farvi capire tutto. E la giocabilità? Poveri illusi, mica penserete che dopo tali casini con la grafica si sforzassero di dargli una giocabilità decente? I controlli sono piuttosto scomodi (ma questo è logico col joypad), il problema principale è la totale mancanza di varietà e di qualsiasi altra cosa che incentivi anche minimamente a proseguire nell'avventura. Ultimo affronto al nome degli Aerosmith è il sonoro: di ogni canzone hanno inserito poco più che qualche secondo ripetuto poi all'infinito. Un vero strazio. Siamo di fronte ad uno dei seri candidati al titolo di ciofeca dell'anno.

Puck

REVOLUTION X

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 30
▼ Penso che non si sia mai visto un gioco per Super Nintendo così scarso sotto questo punto di vista

SONORO 45
▼ Era palese che i pezzi degli Aerosmith fossero inseriti nella colonna sonora, ma speravamo in modo molto più massiccio

GIOCABILITÀ 40
▼ Si parte con tutta la buona volontà i controlli, che non rispondono con la necessaria velocità, rendono inutile tutto

LONGEVITÀ 36
▼ Varietà, questa sconosciuta... I livelli si susseguono in un crescendo di noia veramente mostruoso...

GLOBALE 41
Un gioco che ti fa fare un salto nel passato. Era infatti dai bei tempi del Commodore 64 che non vedevo una grafica del genere (anzi, anche allora c'era di meglio)

DRAGON QUEST VI

Nato per l'otto bit di casa Nintendo una decina di anni fa, **Dragon Quest** è uno degli rpg più conosciuti ed apprezzati dal pubblico giapponese. Con il passare degli anni, il complesso sistema di gioco si è evoluto sempre più sino ad arrivare a questa nuova ultima versione che può godere di una cartuccia di ben 32 megabit e dell'immancabile character design del mitico Akira Toriyama. La storia ruota attorno ad un eroe, dal nome non fornito in quanto assegnabile dal giocatore, che deve affrontare la minaccia portata dal demone Mador a tutti i regni circostanti. Al protagonista si unirà un gruppo di avventurieri che costituiranno il tipico "party" presente nei giochi fantasy: guerriero, mago, chierico e ladro. La struttura dei territori visitabili dal giocatore è molto complessa e si articola in vari regni posti su isole fluttuanti l'una posizionata sopra l'altra. Non tutti gli stati sono visitabili all'inizio, dato che per passare i posti di guardia nei valichi di confine è necessario ottenere numerose autorizzazioni. Come avviene in **Chrono Trigger**, nei vostri spostamenti al di fuori delle città potrete godere di una visuale "a volo d'uccello" che vi consente un maggior orientamento. Quando entrerete in un villaggio o in un palazzo, la scala della mappa di gioco si restringerà in modo da permettervi di osservare meglio i dettagli dell'ambiente circostante.

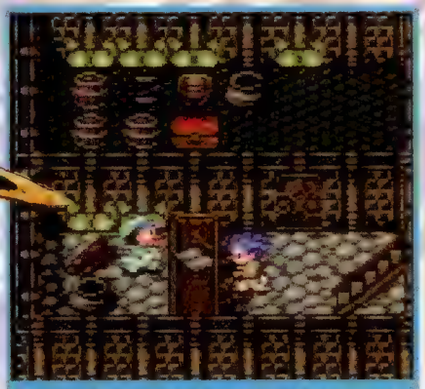
Gli attacchi degli aggressori avvengono con la consueta modalità casuale nelle aree ad alto rischio, come territori nemici e zone infestate da mostri. Gli avversari non si possono quindi avvistare in lontananza, e quindi evitare, ma ogni attacco è costituito da un'imboscata imprevedibile. L'interfaccia di combattimento è a menù ed, ahimè, interamente scritta in giapponese. La prima schermata vi permette di riequipaggiarvi con un armamento più adatto alla battaglia che state per affrontare, di utilizzare pozioni ed anche scegliere se attaccare o fuggire con il rischio, in caso di fallimento, di perdere l'iniziativa. Nel menù di attacco troverete varie opzioni che, anche se non consentono la stessa flessibilità d'attacco di giochi come **Secret of Mana**, vi permettono comunque di creare strategie di combattimento abbastanza diversificate. Le suddette alternative comprendono l'attacco classico all'arma bianca, l'uso d'incantesimi o item e la scelta del comportamento che deve seguire il gruppo in battaglia. Come avrete già capito, la caratteristica principale di **Dragon Quest** non va ricercata nell'originalità del sistema di combattimento o nella grafica straordinaria, ma nella complessità del mondo ricreato. Quest'ultimo infatti contiene numerose locazioni realizzate con dovizia di particolari. Molti degli elementi presenti su schermo sono esaminabili, per la ricerca di armi ed oggetti utili, oppure interagiscono con i personaggi in modo da creare un ambiente di gioco più realistico. Ad esempio, al termine di un accampamento in una foresta è possibile avvicinarsi al fuoco per spegnerlo, e a quest'azione il programma risponderà con una lenta diminuzione della luce nella zona circostante. La saga di **Dragon Quest** è stata quindi creata per gli amanti delle avventure classiche per console che preferiscono una struttura di gioco articolata ad una qualità grafica eccezionale; ma un concetto così antiquato d'interpretare i giochi di ruolo sarà ancora apprezzato dai moderni roleplayer virtuali?

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

I giochi di luce provocati dalle fonti luminose presenti nel gioco sono decisamente ben realizzati

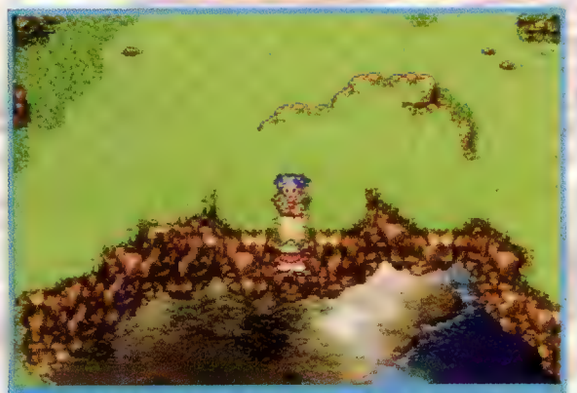
COMMENTO

Basta! Non ne posso più! Posso capire che un tempo la scelta degli attacchi ad imboscate casuali era dettata dalla non elevata potenza grafica delle prime macchine, ma dopo l'uscita di giochi come **Chrono Trigger** e **Seiken Densetsu 3**, non è più ammissibile che un moderno rpg adotti ancora un sistema simile! Questo metodo è talmente frustrante da rovinare qualsiasi gioco di ruolo, anche se ben articolato come questo nuovo **Dragon Quest**. La scelta dell'interfaccia di combattimento, poi, è ancora più vetusta. D'accordo che oltre alle solite opzioni d'attacco è possibile scegliere il tipo di strategia che il gruppo deve adottare, ma tutto ciò non basta ad elevare la sua bassa flessibilità. Il combattimento così si limita a cliccare sulla scritta "attacca" in continuazione fino a che il nemico non è a terra. Tutto ciò rende le varie battaglie veramente noiose e, visto che grazie al suddetto sistema d'imboscate casuali esse occupano la quasi totalità del tempo di gioco, potete immaginare quanto sia deprimente muoversi per i territori di **Dragon Quest**!

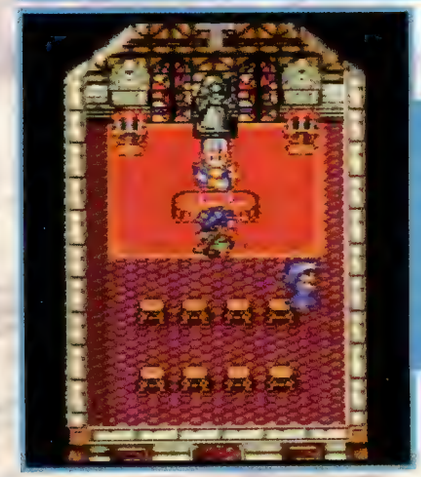


I numerosi dei negozi e dispositivi del giocatore è molto ed elevato. Diversi, ad esempio, è una buona idea poter disporre il denaro guadagnato grazie ai combattimenti

L'interfaccia di combattimento è analoga alle soluzioni dei giochi attuali, superata dal punto di vista grafico



Se aprirà che ha di abili per poi l'intera di tutte le abilità di grande aiuto!



E' un peccato che la ridotta dimensione dei personaggi impedisca di apprezzare la splendida fattura realizzata da Toriyama!

COMMENTO

No! Ancora un rpg completamente in giapponese! Ma è mai possibile che in questo periodo le software house nipponiche non producano altro! Questo **Dragon Quest VI**, poi, è veramente ostico, con tutti quei menù scritti in hiragana senza nessuna icona che chiarifichi l'oggetto o l'azione che si sta per compiere. E' un vero peccato che le opzioni siano così difficili da comprendere, perché il gioco possiede alcune soluzioni grafiche interessanti ed una struttura di gioco decisamente complessa. Le ridotte dimensioni dei personaggi, però, impediscono di ammirare il consueto splendido lavoro di Toriyama e del suo Studio Bird, il che potrebbe non essere gradito agli appassionati del suddetto maestro. L'elemento più impressionante, comunque, è la notevole qualità del sonoro composto da brani di musica classica di eccezionale fattura e che contribuiscono notevolmente alla creazione di una perfetta atmosfera di gioco. In sostanza, questo titolo è perfettamente adatto agli appassionati degli rpg "vecchio stile" e che abbiano un minimo di familiarità con le avventure in giapponese, alla larga tutti gli altri! (Almeno finché non verrà tradotto).

CASA PRODUTTRICE
ENIX

GENERE
GIOCO DI RUOLO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 80
▲ Generalmente buona ma non al livello delle ultime avventure della concorrenza
▼ Personaggi troppo piccoli e poco dettagliati

SONORO 90
▲ Brani veramente ben realizzati e sfruttano a pieno le capacità sonore del Super Famicom

GIOCABILITÀ 70
▼ Il testo in giapponese e l'antiquato sistema di combattimento può dare fastidio a molti

LONGEVITÀ 88
▲ La struttura di gioco è molto complessa, non lo terminerete molto facilmente!

GLOBALE 82
Un gioco di ruolo adatto a chi ama le avventure vecchio stile e ai fan della saga di **Dragon Quest**

IN EDICOLA

FUTURA CD BOOKS

FUTURA MUSIC

Hai ascoltato la loro musica, li hai amati e desiderati, ora puoi conoscere la loro storia

CORRI IN EDICOLA!

Sono arrivati i fantastici CD BOOKS di Futura Music. Tante monografie che puoi conservare con i tuoi CD

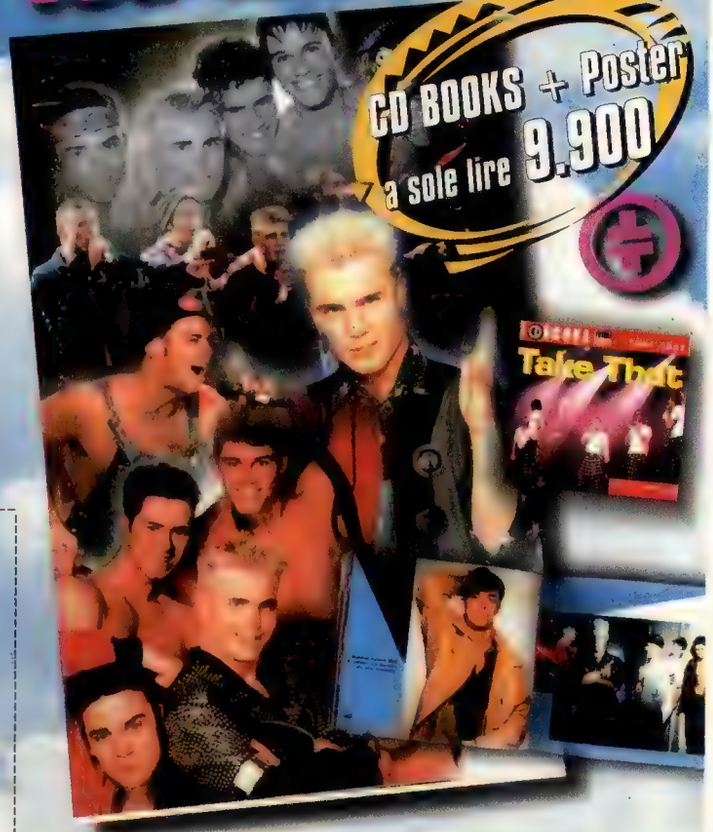
120 pagine, formato CD, tutte a colori, tante informazioni, foto inedite e discografia completa

Dal 15 febbraio in poi, in edicola potrai scegliere tra tanti nuovi titoli, eccone alcuni

- The Beatles
- Bon Jovi
- Dire Straits
- Jimi Hendrix
- Michael Jackson
- Nirvana
- Queen
- REM
- U2
- Whitney Houston
- Pearl Jam
- Pink Floyd
- Rolling Stones
- Stone Temple Pilots
- Smashing Pumpkins
- East 17

1ª uscita

Take That



VALE L. 1.000

Buono sconto valido per l'acquisto di Futura CD BOOKS valido fino al 28 febbraio '98. Offerta non cumulabile. Consegnare il presente buono completo di tutti i dati all'edicolante

Cognome.....Nome.....

Indirizzo.....CAP.....Città.....

Tel.....Età.....Professione.....

Titolo CD BOOKS acquistato.....

FUTURA MUSIC

FUTURA MUSIC È UN MARCHIO FUTURA PUBLISHING

L'importo di questo buono sarà rimborsato al rivenditore di giornali dal distributore locale e/o in caso di fornitura diretta del periodico, dalla So.di.p. Angelo Patuzzi - Cinisello B. - Milano

TUTTI I GIOCHI PER LA TUA PSX

4

PLAYSTATION fan MAGAZINE

ACTUA SOCCER

IL CALCIO POLIGONALE DELLA SONY!

GUNBIRD

UNO SPARATUTTO IN DIRETTA DALLE SALE GIOCHI

FIREMEN 2 IL FUOCO È IL NEMICO PRINCIPALE!

BIO HAZARD

CASA PRODUTTRICE
SANTOS

GENERE
SPARATUTTO

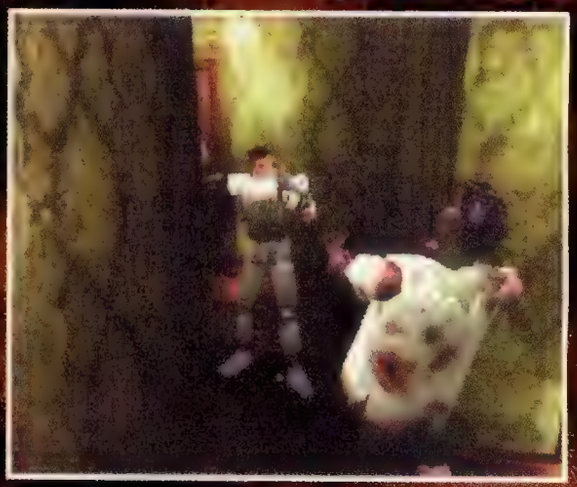
DATA DI USCITA
IMPORTAZIONE

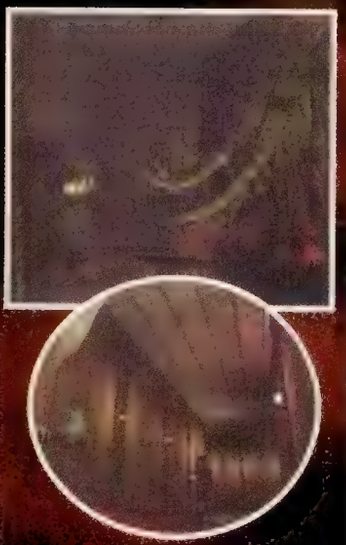
La Capcom, che ormai molti credevano in declino, sembra aver compiuto un vero miracolo con la realizzazione della loro ultima avventura intitolata Bio Hazard (Resident Evil in Occidente), ormai agli stadi conclusivi di sviluppo. Playstation Fan Magazine, grazie alle ultime notizie e beta giunte in redazione, è ora pronta a presentarvi un resoconto aggiornato di uno dei giochi più attesi dell'anno!

Rispetto alle prime demo visionate è stata aggiunta una presentazione dal vivo in full-motion oltre che un maggiore dettaglio ed un elevato numero di nemici. I due protagonisti appartengono ad una squadra d'intervento rapido denominata STAR che ha il compito di recuperare un primo team di ricerca inviato ad investigare su alcuni strani omicidi avvenuti intorno ad una misteriosa casa. Il giocatore può scegliere tra due personaggi, Chris Redfield e Jill Valentine, che dovranno riuscire a fuggire dalla suddetta dimora infestata da mostri di ogni genere probabilmente creati da un fallito esperimento biologico. Le armi a disposizione, ora dotate di munizionamento limitato, aumentano di Beta in Beta: ora oltre alle pistole ed ai pugnali è possibile usare revolver, fucili a pompa e persino un lanciafiamme. L'entità dell'arsenale comunque non è stata ancora stabilita quindi certamente ci riserverà ulteriori sorprese. Il gioco, comunque, non sarà solo d'azione, in quanto sono stati inseriti numerosi enigmi da risolvere come l'apertura di passaggi segreti o la ricerca di chiavi.

I due protagonisti hanno differenti caratteristiche ed abilità, ad esempio la ragazza può trasportare un numero maggiore di oggetti e scassinare le porte mentre l'agente maschio possiede doti di agilità e forza decisamente superiori. A seconda della combinazione di personaggi selezionati si hanno storie in parte differenti e finali diversi; inoltre la Capcom ha annunciato che inserirà ulteriori elementi che invoglieranno il giocatore a terminare **Bio Hazard** più volte aumentandone così la longevità. E' incerta la presenza di personaggi segreti ispirati al mondo di **Street Fighter**, speriamo soltanto che non inseriscano Gouki anche qui! Gli sviluppatori stanno anche studiando la possibilità di inserire il massimo numero di personaggi contemporaneamente nella stessa stanza compatibilmente con le possibilità della Playstation: nelle prime demo visionate, questo numero era rimasto a tre e, dopo le ultime notizie giunte in redazione, sembra proprio che non si potrà ottenere di meglio.

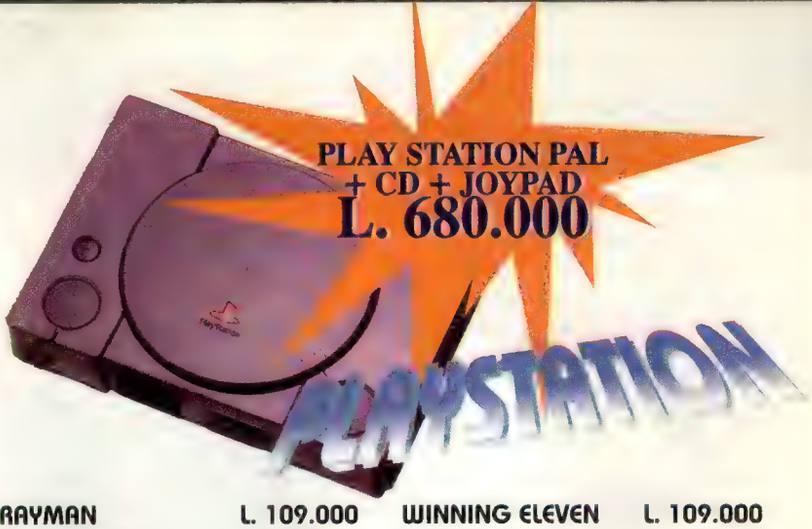
L'unica minaccia che potrebbe rovinare irreparabilmente questo capolavoro è la probabile presenza di censure. Sembra che la Sony giapponese abbia già chiesto di abbassare leggermente il livello di violenza presente nel gioco e di colorare il sangue di grigio: speriamo che i suoi interventi si limitino a questo. La versione definitiva dell'edizione nipponica sarà pronta per questa primavera mentre per quanto riguarda le edizioni americane ed europee nulla è stato ancora annunciato. Contiamo di pubblicare una recensione al più presto su queste pagine; nell'attesa potrete godervi la fantastica demo in full-motion presente nel menu iniziale di **Street Fighter Zero** assieme alla preview del gioco dedicato alla versione animata del suddetto picchiaduro.





Videogiochi ESSE

Via Libertà,258 (nei pressi della IV traversa destra)
80055 Portici (Na)
Tel. 081/7766465 - 081/7765611



RAYMAN	L. 109.000	WINNING ELEVEN	L. 109.000
DISCWORLD	L. 97.000	CYBER SLED	L. 95.000
DESTRUCTION	L. 107.000	JUMPING FLASH	L. 95.000
ACTUA SOCCER	telefonare	ACE COMBAT	L. 99.000
RIDGE RACER REVOLUTION	L. 139.000	TOH SHIN DEN	L. 99.000
WIPEOUT	L. 105.000	METAL JACKET	telefonare
RAPID RELOAD	L. 99.000	KILEAK THE BLOOD	L. 99.000
CRAZY IVAN	L. 99.000	TEKKEN	L. 109.000
ESPN EXTREME GAMES	L. 109.000	VIRTUA TENNIS	telefonare
RIDGE RACER	L. 105.000	FIFA SOCCER '96	L. 113.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 109.000	PARODIUS	L. 105.000
DEFCON 5	L. 111.000	DOOM	L. 110.000
		GOAL STORM	L. 89.000
		NBA JAM	L. 99.000

ALLADIN	L. 69.000
DONKEY KONG LAND	L. 73.000
FIFA SOCCER	L. 64.000
ROBOCOP Versus TERMINATOR	L. 39.000
WARIO LAND	telefonare
MORTAL KOMBAT 2	telefonare
MR. NUTZ	L. 46.000
CHOPLIFTER 3	L. 32.000
TENNIS	L. 39.900
BATMAN FOREVER	L. 55.000

TOPOLINO MANIA	L. 59.000	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUX	L. 130.000
YOSHI'S ISLAND	L. 129.900	ZICO SOCCER	L. 39.900
DINO DINI'S SOCCER	telefonare	SAMURAI SHODOWN	L. 85.000
FLASHBACK	L. 64.000	LEGEND	L. 59.000
TRUELIES	L. 45.000	FEVER PITCH	L. 72.000
KICK OFF 3	L. 42.000	CAPTAIN COMMANDO	L. 59.000
ZELDA	L. 65.000	NBA JAM	telefonare
BLACK HAWK	L. 69.000	SUPER STREET FIGHTER 2	L. 95.000
PAC IN TIME	L. 73.000	GHOUL PATROL	L. 59.000
CLAYMATES	L. 42.000	MORTAL KOMBAT 3	telefonare
MICHAEL JORDAN	L. 65.000	SPARKSTER	L. 73.000
CLAY FIGHTER 2	L. 59.000	SUPER METROID	L. 60.000
SUPER PUNCH OUT	L. 79.000	TYNI TOON: BUSTS LOOSE!	L. 59.000
KILLER ISTINCT	L. 105.000	TYNI TOON: WILD WACKY SPORTS	telefonare
MANCHESTER UNITED SOCCER	L. 99.000		
BATMAN FOREVER	telefonare		

WORLD HEROES 2	L. 40.000	SAMURAI SPIRITS	L. 40.000
THE KING OF FIGHTERS '94	L. 40.000	AERO FIGHTERS	L. 40.000
WORLD HEROES PERFECT	L. 85.000	BASEBALL STARS 2	L. 40.000
MAGICIAN LORD	L. 40.000	FATAL FURY SPECIAL KING	L. 40.000
VEW POINT	L. 40.000	OF THE MONSTERS 2	L. 40.000
NINJA COMBAT	L..40.000	AGGRESSORS OF DARK KOMBAT	L. 40.000
STREET HOOP	L. 40.000	ART OF FIGHTING 2	L. 40.000
THE KING OF FIGHTERS '95	L. 85.000	TOP PLAYER'S GOLF	L. 40.000
THE SUPER SPY	L. 40.000	POWER DISC	L. 40.000
TOP HUNTER	L. 40.000	SUPER SIDE KICKS 2	L. 40.000
KARNOV'S REVENGE	L. 40.000	RALLY CHASE	L. 40.000
SAMURAI SHODOWN 2	L. 40.000	SAMURAI SHODOWN 3	L. 99.000
NAM 1975	L. 40.000	AERO FIGHTERS 3	L. 99.000
ALPHA MISSION	L. 40.000	WIND JAMMERS	L. 40.000
		JOY JOY KID	L. 40.000

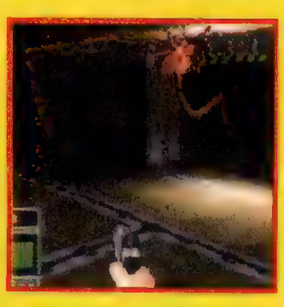
PLAYSTATION fan

AARGH!! QUESTO MESE CARDÌ MI HA COMPLETAMENTE SOMMERSO DI STAMPATI E FAX PIENI DI NOVITÀ PER PLAYSTATION. COME DIAVOLO RIUSCIRÒ AD INSERIRLE TUTTE! PENSO PROPRIO CHE DOVRÒ RIDURRE LA SOLITA INTRODUZIONE A POCHE RIGHE ANNUNCIANDOVI SOLTANTO CHE LA **SNK**, CONTRARIAMENTE ALLE SUE PRECEDENTI AFFERMAZIONI, HA ANNUNCIATO CHE PRODURRÀ I SUOI TITOLI ANCHE PER LA 32-BIT DELLA SONY. LE PRIME USCITE SARANNO: FATAL FURY REAL BOUT, SAMURAI SPIRITS 3 E KING OF FIGHTERS '95, TUTTI ANNUNCIATI PER LA FINE DI QUESTO MESE! RINGRAZIANDO FUTURE GAMES E JOYSTICK FUN PER IL MATERIALE FORNITOCI VI LASCIO ALLE SUCCOSE NEWS DI QUESTO NUMERO. BUONA LETTURA!

A CURA DI DIEGO "MOKONA" CORTESE

ALIEN TRILOGY

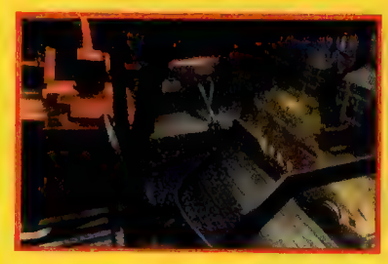
Casa produttrice: Acclaim
Genere: Sparatutto 3D
Data di uscita prevista: Imminente



Finalmente sembra che la lunga gestazione di Alien Trilogy abbia avuto termine, tanto da permetterci entro la fine del mese di godere dei risultati degli sforzi di Acclaim e Probe Software per la realizzazione di questo nuovo tie-in dedicato alle simpatiche creature del mitico Rambaldi. Il motivo di questo notevole ritardo sembra sia dovuto alla cura con cui è stata realizzata la tecnica di motion capture. I personaggi, infatti, avranno movimenti estremamente realistici e saranno realizzati in 3D a differenza di quanto è avvenuto per Doom. Come si può intuire dal titolo, la storia comprenderà i tre film incominciando però dalla base sul pianeta Acheron vista nel secondo episodio, dove si svolgeranno i primi otto livelli. Dopodiché ci si sposterà nella prigione di Fiorina per finire con l'astronave dove Kane e Dallas trovarono il cadavere della gigantesca creatura fossilizzata del primo Alien. Tutti gli elementi dei tre film sono stati inseriti ad arte per offrire un'ottima alternativa ai soliti sparatutto della Id Software. Non ci resta che rispolverare il nostro fucile M41A e attendere la fine di Marzo.

ALIENS: THE COMIC BOOK ADVENTURE

Casa produttrice: Mindscape
Genere: Avventura
Data di uscita prevista: Estate '96



Questa volta è la celebre graphic novel della Dark Horse a fornire lo spunto per questa nuova avventura grafica realizzata dal gruppo di sviluppatori francesi Cryo. Il gioco sarà ambientato sul pianeta B-54C, dove l'equipaggio della Sheridan dovrà affrontare la solita colonia di alien in un'avventura in tempo reale dotata di grafica isometrica tridimensionale. Il tutto gestito da un'interfaccia a puntatore che speriamo sia compatibile con il nuovo mouse Sony. Aliens sarà naturalmente dotato di numerose sequenze in full-motion in alta risoluzione che gli forniranno un'atmosfera spaventosamente realistica. L'invasione aliena è prevista per quest'estate: speriamo che almeno questa volta siano puntuali!

TEKKEN 2

Casa produttrice: Namco
Genere: Picchiaduro
Data di uscita prevista: Imminente

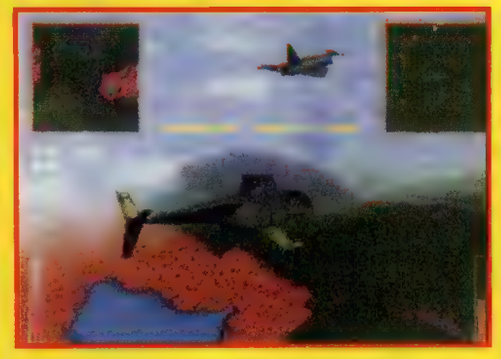
E' ormai prossima l'uscita della versione giapponese del sequel di Tekken, uno dei migliori titoli realizzati per la Playstation. Questo nuovo episodio aggiunge, oltre a nuove mosse per i vecchi personaggi, ulteriori combattenti come il maestro di Tae Kwon Do, Baek. Il poliziotto cinese Lei esperto di Wu Shu e convinto che Kazuya sia un criminale da arrestare a tutti i costi. Vi sono anche nuovi personaggi segreti come il rettile Alex ed il canguro Roger. Devil Kazuya ha ora un aspetto più convincente anche se preso a piene mani dal Devilman di Go Nagai (del resto Paul è praticamente identico al Polinaref di Jojo). E' stato anche inserito un team battle mode che permette di giocare un torneo alla King of Fighters tra otto giocatori. Sembra inoltre che sia già stato scelto il candidato per il mini-gioco che ci intratterrà durante i caricamenti, l'onore di aprire le danze sarà concesso al mitico Dig Dug, salvo ripensamenti all'ultimo momento. La versione ufficiale di questo gioco è prevista per Dicembre, i possessori della Playstation giapponese invece dovrebbero trovarlo già nei negozi quando leggeranno queste righe.

ACTUA GOLF

Casa Produttrice: Gremlin Interactive
Genere: Simulazione sportiva
Data di uscita prevista: Non Annunciata

Secondo titolo della serie Actua, vanta anch'esso una grafica decisamente realistica grazie all'ormai inflazionata tecnica del motion-capture. Il campo di gioco sarà interamente poligonale e vanterà un tale numero di visuali da permettervi di osservare il gioco da praticamente ogni angolazione. Inoltre vi sono un gran numero di opzioni disponibili che includono allenamenti, singoli e tornei. E' stata anche inserita la possibilità di customizzare il proprio giocatore modificandone le abilità e l'aspetto. Speriamo soltanto sia più giocabile di Actua Soccer o avremo un ennesimo Actua Flop.

AFTERSHOCK

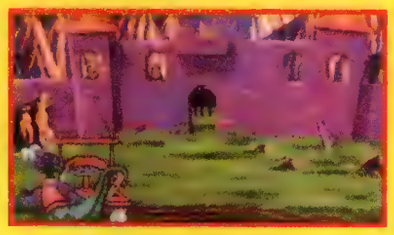


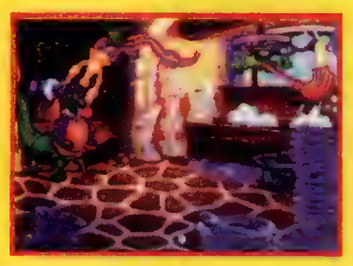
Casa Produttrice: Telstar
Genere: Sparatutto 3D
Data di uscita prevista: Giugno

Previsto per giugno, Aftershock è uno sparatutto/simulazione per uno o due giocatori realizzato dagli Elite e distribuito dalla Telstar. I programmatori hanno realizzato un ambiente tridimensionale estremamente realistico pieno di mezzi aerei e terrestri votati all'eliminazione del velivolo del giocatore. Anche se i veicoli non saranno estremamente dettagliati, questo gioco conterrà alcune soluzioni grafiche di grande effetto come banchi di nebbia e nubi. Sembra che la modalità in split-screen per due giocatori avrà la medesima velocità del gioco in singolo. Beh, vista la conversione di Hi-Octane, mi potrebbe sorgere qualche dubbio...

BLAZIN DRAGONS

Casa Produttrice: BMG
Genere: Avventura
Data di uscita prevista: Non Annunciata





Dopo Discworld, ecco arrivare una nuova avventura grafica realizzata da un altro membro del gruppo di comici inglesi Monthy Python, Terry Gilliam. Come il precedente titolo della Sony Interactive, Blazin Dragons è un'avventura grafica piena di humor e gag divertenti. Questa volta i protagonisti sono degli improbabili draghi umanizzati alle prese con avventure al limite del ridicolo. Il gioco avrà una notevole quantità di sonoro campionato e una grafica estremamente colorata. Speriamo solo che le gag utilizzate non siano vetuste come il sistema di gioco...

CITY OF THE LOST CHILDREN

Casa Produttrice: Sony
Genere: Avventura
Data di uscite prevista: Estate '96

Continua lo sviluppo della versione videoludica del nuovo film del co-autore di Delicatessen, Marc Caro. The City of the Lost Children è un'avventura poligonale ambientata in una città post-industriale dove i bambini vengono rapiti da un certo Krank che necessita dei loro giovani cervelli per riuscire a sognare ancora. Nel gioco si controlleranno i due bambini protagonisti che avranno il compito di bloccare le perfide azioni dell'infame cacciatore d'infanti. Previsto per quest'estate, avrà più di cento scenari isometrici in alta risoluzione e numerosi personaggi con cui interagire. Dal punto di vista grafico sembra un vero capolavoro, speriamo che gli enigmi che conterrà siano altrettanto ben realizzati.

DUNGEON KEEPER

Casa Produttrice: Bullfrog
Genere: Gioco di ruolo
Data di uscita prevista: Fine '96

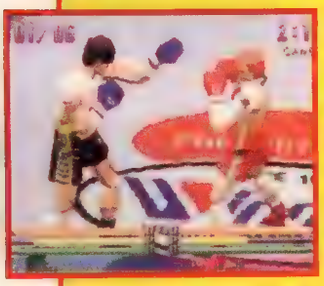
La Bullfrog dopo i successi di Magic Carpet e Syndicate si prepara a lanciare sul mercato verso la fine di questo anno un nuovo gioco di ruolo, a suo dire, veramente innovativo. Questa volta infatti, invece di controllare l'impavido eroe in cerca di fama e gloria, voi sarete il dungeon con il potere di creare trappole e mostri con lo scopo di cacciare gli eventuali invasori. I personaggi controllati dal computer variano dai coraggiosi cavalieri alle stupide bande di orchetti capitati lì quasi per caso. Da parte vostra potrete utilizzare tutto il bestiario tipico delle avventure fantasy oltre che trucchi di ogni genere, il tutto visualizzato con una grafica estremamente colorata e dettagliata dotata di calcolo della rifrazione della luce in tempo reale. Potrete scegliere se essere un dio onniscente, che sovrasta tutte le creature del dungeon oppure controllare direttamente uno dei mostri che avete posizionato. Il livello strategico di quest'opera è altissimo: pagate troppo poco le vostre creature e si ribelleranno, lasciatevi sfuggire un eroe ed andrà a rivelare la dislocazione delle vostre trappole a tutti i territori circostanti. Un nuovo motore 3D, inoltre, permetterà di visualizzare l'azione sotto numerosissimi punti di vista dalla visuale aerea a quella in soggettiva. Conoscendo l'abilità dei programmatori della Bullfrog, non si può che attendere un titolo molto versatile e giocabile ma certo non molto innovativo visto che la Tecmo li ha già preceduti con Kokumeikan.

ADIDAS POWER SOCCER

Casa produttrice: **Sony**
Genere: **Sportivo**
Data di uscita prevista: **Maggio**

Dopo **Actua Soccer**, la Sony non molla lo sport più popolare del mondo e ci ripropone un gioco che dovrebbe avere quel pizzico di originalità in più rispetto alle precedenti simulazioni pedatorie: non tanto per quel che riguarda la visuale di gioco, ormai fossilizzata sull'onnipresente 3D, quanto per l'inserimento di elementi come colpi speciali effettuabili dalle stelle della vostra squadra. Usando in combinazione i pulsanti del joypad, farete effettuare alle superstar delle azioni mai viste, compresa una sorta di tocco di mano alla Maradona! Ora, voi penserete per questo che il gioco sia stato programmato dagli inglesi, visto che se la sono legata al dito di brutto (ed è passato quasi un decennio!), e invece è stato programmato della sezione francese della Sony. Non soltanto il gioco promette bene, ma la sequenza di introduzione è veramente tra le più spettacolari mai viste in un gioco di calcio! Per la presentazione, la Psygnosis ha addirittura organizzato un torneo di calcetto a Liverpool tra giornalisti di varie nazionalità: la rappresentativa italiana (con il nostro prode Paolo), schierata contro una squadra di calcetto inglese, si è comportata abbastanza bene piazzando un gol ma subendone tre, dovendo così accontentarsi di una medaglia commemorativa. La delusione è stata però ripagata da un ottimo tour nella nuova sede della Psygnosis sotto la guida di Mark Blewitt, che ci ha regalato qualche interessante notizia che potete trovare in questa stessa rubrica.

VICTOR BOXING



Casa Produttrice: **JVC**
Genere: **Sportivo**
Data di uscita prevista: **Non Annunciata**

Dopo **Boxer's Road**, ecco arrivare una nuova simulazione pugilistica da parte della JVC. Anche se graficamente non sembra eccezionale, la casa produttrice promette grandi cose come una estrema fluidità unita ad una velocità senza pari. Nel gioco impersonerete un pugile desideroso di arrivare alle più alte vette del campionato mondiale. Dovrete quindi accompagnarlo nella sua scalata al successo attraverso numerosi incontri grazie ai quali evolverà la sua tecnica divenendo pian piano un combattente imbattibile. Praticamente quasi tutte le tecniche presenti nella boxe reale sono state inserite in modo da ottenere una simulazione realistica ed avvincente. Attendiamo con impazienza le prime beta della versione giapponese di questo gioco per vedere se le promesse di fluidità e velocità saranno mantenute.

MICRO MACHINES

Casa Produttrice: **Codemasters**
Genere: **Automobilistico**
Data di uscita prevista: **Non Annunciata**

I Codemasters sembrano voler segnare il loro ingresso nelle macchine a 32-bit con la conversione del loro gioco più famoso, Micro Machines. Per questa nuova versione è stata abbandonata la visuale dall'alto dei precedenti titoli per una più realistica prospettiva isometrica. Il gioco è interamente poligonale e promette grande velocità unita ad un considerevole dettaglio grafico. Sfortunatamente non è stato ancora annunciato quando potremo correre su questi nuovi tavoli da cucina e banchi di scuola poligonali anche se probabilmente dovremo attendere fino alla fine di quest'anno. Sembra inoltre che verrà mantenuta la possibilità di giocare in un numero di persone che varierà tra i quattro e gli otto giocatori. Se così fosse, penso proprio che qui in redazione dovremo realizzare una colletta interna per racimolare i soldi per un nuovo multi-tap.

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
AZIONE		
Lode Runner	Presage	Inizio '96
Earthworm Jim 2	Virgin	Non Annunciata
Cheesey the Mouse	Ocean	Fine '96
Heart of Darkness	Virgin	Non Annunciata
Ganbare Goemon	Konami	Non Annunciata
Hotal	Pioneer LDC	Non Annunciata
CRW	Acclaim Japan	Non Annunciata
Spot goes to Hollywood	Virgin	Non Annunciata
Panzer General	Alomik Rotteks	Non Annunciata
Rifter	Gust	Non Annunciata
Dracula X	Konami	Dicembre
Red Plasm	Sony	Non Annunciata
Jumping Flash 2	Sony	Fine '96
Bounty Arms	Data East	Non Annunciata
Lipros	Visual Artist Office	Non Annunciata
Ekispart	Nihon Bussan	Non Annunciata
PICCHIADURO		
K-1 Grand Prix	Exing Entertainment	Aprile
Slam Dragon	Jaleco	Aprile
X-Men	Capcom	Non Annunciata
Team47 Goman	Coconuts	Non Annunciata
Zex-D Legend of Plasmalite	Bandai	Non Annunciata
Clayfighter	Interplay	Non Annunciata
GIOCO DI RUOLO		
Chronz Gate	Sony	Aprile
Poporokrois Gaiden	Sony	Aprile
Arkzaland II	Sony	Aprile
Zodiac	Panser Software	Non Annunciata
Fantasia	Nippon	Siscon Aprile
Blade of the Darkness	City Bros	Aprile
Riot Agency	Ekto	Aprile
King's Field 3	From Software	Aprile
Midland, maboroshi no oukoku	Mirai Soft	Non Annunciata
Twinbee Miracle	Konami	Non Annunciata
Arena	Soft Bank	Non Annunciata
Legacy of Kain	BGM Victor	Non Annunciata
Orgalion	Visual Artist Office	Non Annunciata
Blue Forest Gaiden	Right Stuff	Non Annunciata
Dungeon Keeper	Electronic Arts	Non Annunciata
SIMULAZIONE		
Sim City 2000	Artdeink	Non Annunciata
Idol Promotion -Suzuki Yumie	Aluyume	Non Annunciata
Transport Tycoon	Microprose	Aprile
Warhammer	Mindscape	Inizio '96
Top Gun	Microprose	Primavera
Command and Conquer	Virgin Interactive	Estate
Sim Hospital	Bullfrog	Non Annunciata
Battle of Salamiz	Banpresto	Non Annunciata
Vamuna's Forces	Coconuts	Aprile
Derby Stallion PS	Aski	Non Annunciata
Succes Story	Altron	Non Annunciata
Virtual Girl Studio Plus	Anteisos Record	Non Annunciata
Apache	Gust	Non Annunciata
X S	Coconuts	Non Annunciata
Princess Maker 3	Sony	Non Annunciata
Turf Hero	Tecmo	Non Annunciata
Monster Form	Tecmo	Non Annunciata
King of Stallion	Nihon Bussan	Non Annunciata
Super301 SQ.	Nihon Bussan	Non Annunciata
Dear Friends	Visual Artist Office	Non Annunciata
Sim ZOO	Soft Bank	Non Annunciata
Flying Spirit	Ark System Works	Non Annunciata
Heroine Dream	Map Japan	Non Annunciata
Syndicate Wars	Bullfrog	Non Annunciata
SPARATUTTO		
Aftershock	Telstar	Giugno '96
Hexen	GT Interactive	Primavera '96
Overkill	Konami	Non Annunciata
Gender Wars	SCI	Non Annunciata

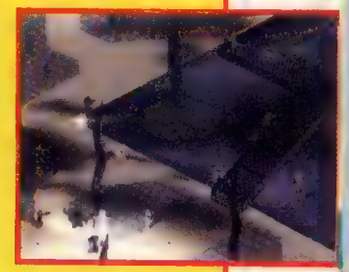
SCORCHER

Casa Produttrice: Scavenger
Genere: Guida
Data di uscita prevista: Non Annunciata

Anche se questo nuovo gruppo di sviluppatori tedeschi è stato dichiarato la stella dello scorso E3, ha ancora dei seri problemi circa la ricerca di un distributore europeo per i suoi titoli. Loro comunque continuano impavidi la creazione di nuovi giochi come questo **Scorcher**, inizialmente pensato solo per Saturn ma ora annunciato anche per Playstation. Questo titolo è un gioco di guida ambientato in un futuro dove le bande criminali hanno il controllo sulle strade e quindi consiste in una simulazione di guida tutt'altro che pacifica. Le gare, ambientate in oscuri sobborghi metropolitani, potranno venir corse da uno o due giocatori contemporaneamente in un campo di gioco, sembra, presentato in alta risoluzione. Le demo viste finora, anche se dotate di un controllo tutt'altro che comodo, sono veramente impressionanti. Vista comunque la lenta evoluzione che sta subendo, non aspettatevi una versione definitiva troppo presto.

SYNDICATE WARS

Casa Produttrice: Bullfrog
Genere: Strategia
Data di uscita prevista: Imminente



Acclamato seguito di uno dei migliori giochi di strategia mai usciti su personal computer, **Syndicate Wars** è senz'altro uno dei titoli più attesi per il mese di Marzo. Ambientato circa cento anni dopo il primo episodio, potrete scegliere se giocare come corporativo, capo di una setta religiosa oppure boss di una gang locale. Il vostro compito sarà quello di ottenere il dominio completo approfittando del caos che si è instaurato dopo il malfunzionamento dei chip di controllo che permetteva alle vecchie corporazioni di controllare il mondo. Il gruppo scelto dovrà compiere un certo numero di missioni per raggiungere il suo obbiettivo. Le armi a disposizione sono numerose e variano dai fucili laser alle granate nucleari: ogni oggetto sullo schermo è intaccabile in modo da permettervi di realizzare delle emozionanti scene di distruzione assoluta! Uno dei difetti del primo **Syndicate** era la visuale isometrica fissa che copriva in alcuni casi i movimenti dei propri agenti. In questa nuova versione, questo problema è stato risolto con l'introduzione di un nuovo motore 3D che permette di scegliere qualsiasi punto di vista il giocatore desideri. Inoltre sono state aggiunte alcune innovazioni grafiche particolarmente impressionanti come un effetto pioggia estremamente realistico. Le missioni sono decisamente articolate e per la loro conclusione è necessario raggiungere più locazioni diverse. Inoltre è possibile che l'obbiettivo cambi improvvisamente nel caso che una parte del vostro compito non venga eseguito nel modo stabilito; ad esempio uno scienziato da catturare può diventare un bersaglio da eliminare nel caso riesca a fuggire. La versione PC uscirà contemporaneamente con quella Playstation a fine mese: personalmente non vedo l'ora di averlo tra le mani!

Project X 2	Ocean	Non Annunciata
Allegiance	Ocean	Non Annunciata
Gep Robo	Yumedia	Non Annunciata
Wolf Fang	Excing Entertainment	Aprile
Macross Digital Mission VF-X	Bandai Visual	Aprile
Gradius I-II Deluxe Pack	Konami	Non Annunciata
Solar Storm	Victor	Aprile
Flying Eggers	Tecnos Japan	Aprile
Galaxian 3	Namco	Non Annunciata
Ekis Part	Nihon Bussan	Non Annunciata

AVVENTURA

Aliens The Comic Book Adventure	Mindscape	Estate '96
The City of the Lost Children	Sony	Estate '96
Bio Hazard	Capcom	Primavera '96
Tomb Raiders	Core	Giugno
Sentient	Sony	Non Annunciata
Blazing Dragons	BMG	Non Annunciata
Cobra the Psyco-gun	Takara	Non Annunciata
Tokyo Shadow	Taito	Aprile
Nightcap Tales	Mirai Art	Agosto
Ring of Saias	Atena	Non Annunciata
Tenchimuyo!	Excing Entertainment	Non Annunciata
Lupin III Cagliostro no shiro	Asmik	Non Annunciata
The 11th Hour	Virgin	Non Annunciata
Fly	MDB	Non Annunciata
Fantastep	Jaleco	Non Annunciata
Return to Zork	Bandai Visual	Non Annunciata
Tokyo 2020	Rainbow Japan	Non Annunciata

SPORT

Virtual Ultra Baseball	Culture Brain	Non Annunciata
Olympic Soccer'96	US Gold	Maggio
3D Golf	Sony	Non Annunciata
Famista EX	Namco	Non Annunciata
Tie Break	Budy	Non Annunciata
The open golf	Banpresto	Non Annunciata
3D Sport Baeball	BGM Victor	Non Annunciata
Actua Golf	Gremlin Interactive	Non Annunciata
Actua Tennis	Gremlin Interactive	Estate '96
Victory Boxing	JVC	Non Annunciata
Captain Tsubasa J	Bandai	Aprile

AUTOMOBILISTICO

Rock'n'Roll Racing II	Interplay	Luglio
Wipeout 2	Sony	Non Annunciata
Ray Tracer	Taito	Non Annunciata
Mach GOGOGO!	Tomy	Non Annunciata
Ayrton Senna Super Kart Gp	Gaps	Non Annunciata
Hyper Rally	All Best One	Non Annunciata
Motocross	Coconuts	Non Annunciata
Race Drivin'a GOGO!	Time Warner	Non Annunciata
Choro Q	Takara	Non Annunciata
Max Racer	PD	Non Annunciata
Zero Ion Champ Plus	Media Ring	Non Annunciata
Scorcher	Scavenger	Non Annunciata
Micro Machines	Codemaster	Non Annunciata

ROMPICAPO

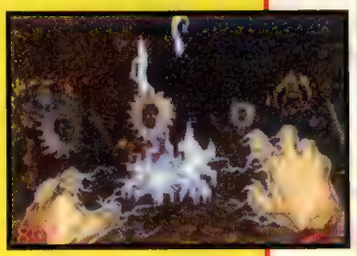
Ganbare! Morikawa-Kun No.2	Sony	Aprile
Incredible Toons	Capcom	Non Annunciata
Ponping Series	Capcom	Non Annunciata
Puzzle Bobble 2	Taito	Non Annunciata
Mausuke no ojama the world	Data East	Non Annunciata
Logic Puzzle Rainbow	Human	Non Annunciata

VARI

Project UFO	Nihon Clary Businnes	Non Annunciata
DragonballZ idainaru Dragonball densetsu	Bandai	Non Annunciata
Noel	Pioneer LDC	Non Annunciata
Tokokimeki memorial perfect collection	Konami	Non Annunciata
Home Doctor	Access	Non Annunciata
Fortune Quest	Media Access	Non Annunciata
Kanatderu	Access	Non Annunciata

HEXEN

Casa produttrice: GT Interactive
Genere: Avventura/Sparatutto
Data di uscita prevista: Primavera '96



Ultimo nato della famiglia di sparatutto iniziata con **Doom**, **Hexen** è il seguito del poco conosciuto **Heretic** prodotto dalla Id software circa un anno fa. Le somiglianze con i titoli precedenti, comunque, sono minime in quanto è stato dotato di numerosi elementi che lo avvicinano molto di più ad un'avventura più che ad un normale shoot'em up in 3D. Le varie sezioni di gioco, infatti, sono collegate tra di loro e i molti enigmi presenti vi obbligano a ritornare sui vostri passi per cercare i vari oggetti necessari alla loro soluzione. Inoltre è anche possibile scegliere la classe iniziale tra mago, guerriero e chierico. Ogni personaggio ha naturalmente differenti caratteristiche e potenzialità in modo da rendere diverso il gioco a seconda dell'eroe scelto. L'arsenale spazia dalle armi bianche agli incantesimi oltre che alle ampolle esplosive e agli anelli magici. Se avrà la stessa qualità della versione per personal computer aspettiamoci un vero capolavoro per questa Primavera.

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

SUPERNINTENDO SUPERFAMICOM

AL UNSER RACING	L.79.000
ADDAM'S FAMILY VALUE	L. 99.000
ART OF FIGHTING II	L.119.000
BRAIN LORD	L.75.000
BREAK THRU TETRIS	L.79.000
BREATH OF FIRE 2	TEL.
CAPITAN TSUBASA J	TEL
CHRONO TRIGGER USA	TEL
CLAYFIGHTER 2	L.75.000
DOOM	TEL
DRACULA XX	L.119.000
DRAGON BALL Z 3	L.99.000
DEMON'S BLAZON	L. 69.000
EQUINOX	L. 75.000
FIGHTER HISTORY 2	L.125.000
FIFA 96	L.109.000
FINAL FIGHT 3	TEL
FRONT MISSION	L.149.000
FRONT MISSION 2	TEL.
GOOF TROP PIPPO	L.55.000
HAGANE	L. 69.000
INT. S.STAR SOCCER 2	L.135.000
JUDGE DREDD	L.89.000
YOSHI ISLAND	L.129.000
KILLER INSTINCT	L.89.000
MARIO RPG	
MEGAMEN X	L.75.000
MEGAMEN 7	L.109.000
MORTAL KOMBAT 3	TEL
MICKEY MOUSE II	L.79.000
NBA LIVE 96	TEL
NHL 96	L.119.000
PUZZLE BOBBLE	L.89.000
RANMA 1/2 4	L.119.000
ROCKMAN 3	TEL
RUSHING BEAT 3	L.69.000
S.BOMBERMAN 2	L.79.000
S.BOMBERMAN 3	L.109.000
TOY STORY	TEL
UNDERCOVER COPS	L.119.000
WEAPON LORD	TEL
WINTER OLYMPICS GAME	L.69.000
WORLD LEAGUE SOCCER	L.69.000

SUPERNINTENDO SUPERFAMICOM

EARTHBOUND	L.159.000
ILLUSION OF TIME	L.69.000
KING OF DRAGON	L.69.000
MORTAL KOMBAT 2	L.89.000
POPULOUS	L.69.000
POWER INSTINCT	L.69.000
ROAD RAIOT 4WD	L.69.000
ROMANCE OF 3 KINGDOM 3	L.109.000
S.METROID	L.49.000
SD GOLDEN FIGHTER	L.69.000
TOTAL CARNAGE	L.59.000
TURN & BURN	L.79.000
ZICO SOCCER	L.39.000
WILD GUNS	L.69.000

PLAYSTATION

BIO HAZARD
CYBERIA
CYBERSPEED
DRAGON BALL Z
DOUBLE DRAGON
EXECTOR
FLOATING RUNNER
FIFA96
GOEMON WARRIOR
HI HOCTANE
LOADED
KILEAK THE BLOOD 2
NHL FACE OFF
NAMCO MUSEUM 1 E 2
TOTAL NBA 96
PRIMAL RAGE
RAYMAN
RIDGE RACER REVOLUTION
TEKKEN
TEKKEN2
TOSHINDEN 2
WINNING ELEVEN
WORLD FIGHTING
JOYPAD L.49.000
RIVISTA PLAYSTATION JAP L.35.000

Gender Wars

ALL IN ONE!

Rullino i tamburi e suonino le trombe! La Sony Interactive ha confermato l'uscita di **Wipeout 2**! I tempi di sviluppo di questo attesissimo sequel non sono stati ancora annunciati ma visto lo stadio iniziale a cui si trovano i lavori, non lo attenderei prima della fine dell'anno. Un altro attesissimo titolo è senz'altro **Command & Conquer** previsto per Playstation per quest'estate. Anche se nessun dettaglio è stato ancora fornito dagli sviluppatori, ci si può aspettare una conversione praticamente perfetta. La Virgin ha anche in programma la conversione di **Earthworm Jim 2**, che dopo gli incredibili successi su Snes e Megadrive, si appresta a sbarcare sulle macchine di nuova generazione. Sempre dalla VI arriva **Heart of Darkness**, un nuovo platform creato dall'Amazing Studio capeggiato da Eric Chahi, il creatore di **Another World** e **Flashback**. La storia si svolge attorno ad un ragazzo chiamato Adam che, armato con un fucile a protoni, dovrà superare svariati livelli zeppi di mostri e stranezze varie. Anche se dotato di un plot tutt'altro che originale, non è certo un titolo da sottovalutare visto che i suoi sviluppatori ci stanno lavorando da più di tre anni!

In un XXII secolo sconvolto da una guerra fra sessi è ambientato il nuovo sparatutto isometrico della SCI. **Gender Wars** sarà un gioco d'azione in cui l'umorismo avrà un ruolo fondamentale e si prospetta come uno dei giochi più frenetici del momento. Molto meno distruttivo ma certamente più tetro è **Sentient** che dovrebbe presto entrare in commercio grazie alla Sony Interactive. Questo gioco consiste in un arcade/adventure poligonale ambientato in una stazione spaziale infestata da una peste mortale. Il compito del protagonista sarà quello d'indagare su alcuni misteriosi omicidi avvenuti all'interno della base appestata.

Finalmente la Konami ha deciso di realizzare un gioco nuovo dopo la sfilza di conversioni e remake che ci ha rifilato in questo ultimo periodo. Il nuovo sparatutto, la cui data di uscita non è stata ancora annunciata, s'intitola **Overkill** e, dai primi dati visionati, sembra che diventerà un classico del genere. Il giocatore dovrà controllare un marine spaziale in un fondale isometrico pieno di robot e alieni di ogni tipo desiderosi di farsi "blastare" dalle micidiali armi del protagonista. Non molto originale ma graficamente impeccabile.

I Team 17 si preparano a sbarcare in massa sulla Playstation con tre nuovi giochi, due sparatutto ed un RPG. Il primo è **Allegiance**, uno sparatutto in prima persona in alta risoluzione zeppo di scene in full-motion dal vivo. Segue il sequel di un mitico sparatutto uscito per Amiga qualche anno fa. **Project X 2** sarà un beat'em up orizzontale dotato di una grafica straordinaria che speriamo accompagnata da una giocabilità superiore a quella del suo primo episodio. L'ultimo titolo previsto per quest'estate è **Witchwood**, un rpg simile a **Zelda** per cui sono stati necessari anni di lavoro. Speriamo che tutto questo tempo speso sia servito a qualcosa. Mentre la Ocean sta ancora cercando nomi di titoli temporaneamente chiamati Pinball, Tennis e Soccer (wow, che originalità!), che sta parallelamente producendo assieme ai suddetti giochi dei Team 17, la Gremlin Interactive cerca di compiere l'impossibile per riuscire ad inserire negli appena due mega di memoria della PSX la sua nuova avventura poligonale. **Normality**, infatti, sembra essere un gioco veramente "pesante" e tutt'altro semplice da realizzare. Ambientato nella noiosissima città di Neutropolis, vi vede nei panni di un intraprendente ragazzino che vuole ribaltare il sistema per rendere la vita dei suoi concittadini eccitante come un tempo.

Normality

Dopo **Shellshock** e **Bomb!**, la Core si appresta a lanciare sul mercato una nuova avventura poligonale intitolata **Tomb Raiders** la cui data d'uscita è stata fissata per Giugno (anche se molti la ritengono troppo ottimistica!). Il gioco avrà come protagonista una versione femminile di Indiana Jones alle prese con sepolcri e antichi tesori protetti dal solito bestiario tipico dei film d'avventura ai quali s'ispira.

Per maggio è previsto l'arrivo di una nuova simulazione calcistica della US Gold, detentrice della licenza dei prossimi giochi olimpici. La visuale scelta sembra sia quella "dall'alto" e conterrà numerose sequenze animate renderizzate. Assieme ad **Olympic Soccer '96** verranno commercializzati altri due giochi ispirati alle future olimpiadi, anche se al momento non è stato ancora chiarito genere e titolo.

A proposito di licenze, la Microprose ha annunciato che convertirà il suo nuovo simulatore ispirato alle vicende narrate in **Top Gun** in una versione rimaneggiata in modo da esaltarne le qualità arcade. Le battaglie furiose aeree nei cieli virtuali della PSX tra gli F-14 e quegli strani Mig ricavati dai Talon dovrebbero avvenire in tarda primavera, tempi di sviluppo permettendo. Se amate l'alta velocità ma volete stare con i piedi per terra, vi ricordiamo che l'alternativa rimane **ESPN Extreme Games**, recensito da Super Console qualche mese fa ma da meno tempo presente in versione ufficiale anche sul mercato italiano: vi ricordiamo che si tratta di un veloce e divertente gioco in soggettiva in cui, a bordo del vostro skateboard, sfrecciate sull'asfalto procurandovi ammaccature non indifferenti!

Tomb Raiders

JAPAN HOT WAVE

Asuka 120%

Il capitolo di questo mese dedicato alle novità in arrivo dal paese del sol levante si apre con le nuove immagini di **Mobile Suit Gundam Ver. 2.0**, che promette di essere un vero capolavoro. Il terreno di battaglia questa volta non sarà più monodimensionale ma vanterà colline ed ostacoli dietro cui ripararsi; inoltre, sarete supportati sul campo da numerosi mezzi federali, dai core fighter ai mobile suit. Oltre alle solite scene in full motion, ci saranno alcuni filmati in cui appariranno i personaggi della serie animata, un po' come avveniva nella versione per Saturn. La Bandai ha annunciato che saranno messe in vendita due edizioni che differiranno per la confezione e la quantità di gadget presenti in essa. La più economica avrà il costo di 5800 Yen mentre la seconda verrà pubblicata in numero limitato e, in cambio di 9800 Yen, vi offrirà anche un libretto in formato A4 contenente curiosità ed informazioni sulla serie e sul gioco, oltre che numerose immagini ispirate al mitico mobile suit bianco. Sempre dalla stessa casa è in arrivo anche un nuovo gioco, se così si può chiamare, dedicato al manga più conosciuto di Akira Toriyama. **Dragonball Z Idainaru Dragonball Densetsu** sarà un racconto interattivo composto da sequenze in grafica poligonale e comprendente ben cinquanta personaggi. La storia descritta comprenderà le tre saghe più importanti (Freeza, Cell e i Majin) e vi permetterà d'inserirvi nelle fasi più salienti dell'avventura.

Mentre le agguerrite guerriere vestite alla marinaretta infuriano sulle reti Fininvest nella rinnovata fascia oraria delle venti, le loro versioni potenziate si apprestano a sconvolgere le nostre Playstation a metà Marzo con un nuovo gioco a loro dedicato. **Pretty Soldier Sailormoon Super S** è un classico picchiaduro a incontri dotato di sprite renderizzati per mezzo di workstation grafiche e dotato di una splendida presentazione poligonale che vi mostrerà i dieci personaggi presenti nel gioco in una nuova veste tridimensionale.

Sempre al campo dei cartoni animati, anche se decisamente più americaneggianti, appartiene la nuova simulazione di guida della Sony, sequel di uno dei primi giochi usciti per PSX, **Motor Toon Gran Prix**. Questo secondo episodio, composto addirittura da due CD, avrà in più armi ed item (ben diciotto diverse) recuperabili durante la corsa e lo si potrà giocare in doppio linkandolo con un'altra Playstation. Il secondo disco servirà proprio a questo scopo, permettendovi di gareggiare con un amico senza costringerlo a comprare un'altra copia del gioco! Sempre la Sony Computer Entertainment si prepara ad immettere sul mercato anche un nuovo Rpg intitolato **Popolo Crois Gaiden**, dotato di un disegno decisamente "cartoonesco" la cui data di uscita non è stata ancora annunciata. Sarà dotato di una grafica isometrica ed un sistema di combattimento innovativo che, anche se funzionante a menù, vi permetterà di posizionare liberamente i vostri personaggi sul campo di battaglia aumentando così il fattore strategico delle battaglie.

Dalla Namco arriverà a fine mese la conversione di un suo coin-op dall'eccezionale qualità grafica ma dalla discutibile interattività: sto parlando di **Galaxian 3**, uno sparatutto simile a **Starblade Alpha**, in cui i giocatori (quattro al massimo) si limitano a sparare con un mirino contro tutto ciò che si muove sullo schermo seguendo un percorso prefissato. Con questo titolo si potranno sfruttare quasi tutti i controller usciti per la PSX, dal mouse al joypad analogico, e sarà possibile vederlo anche in wide screen, se naturalmente possedete un televisore adatto a tale scopo. La Human, invece, si appresta a convertire due suoi titoli precedentemente sviluppati per Super Famicom e PC Engine; si tratta di **Fire Pro Wrestling '96** e **Hyper Final Match Tennis**. Entrambi poligonali, usciranno in Marzo ed il secondo titolo permetterà di giocare sino in quattro contemporaneamente tramite multi-tap. Dopo **Sailormoon** e **Advanced Variable Joe**, ecco arrivare un altro picchiaduro che vede come protagoniste aitanti ragazzine giapponesi pronte a darsele di santa ragione. **Asuka 120% Special Burning Fest** vanta 11 giovani bellezze nipponiche rappresentanti di altrettanti sport diversi che si combatteranno a colpi di super combo ed attacchi speciali in un beat'em up decisamente ispirato al clonatissimo capolavoro Capcom. La data d'uscita è prevista per la fine del mese, periodo in cui potrete anche trovare **Puzzle Bobble 2** della Taito che, per l'occasione, lo ha fornito di una nuova spettacolare intro animata. Per concludere, ecco le prime immagini di **Ganbare! Goemon Uchu Kanzoku Akoghing** che, oltre alle consuete sezioni rpg e platform, avrà anche una fase di combattimento a bordo di robot dotata di grafica poligonale oltre che di

Dragonball Z

Fire Pro Wrestling 96

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA PER IL CD

CASA PRODUTTRICE
SANTOS

GENERE
SPARATUTTO

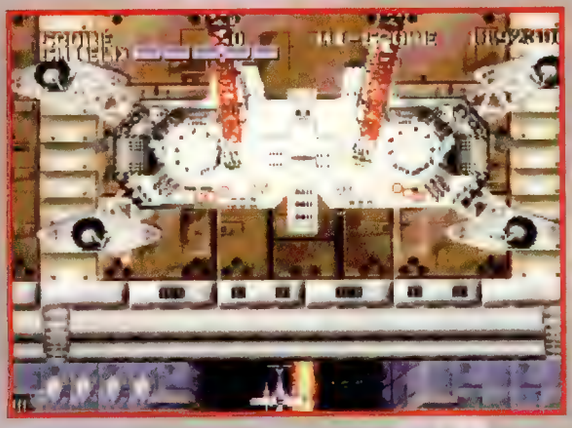
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

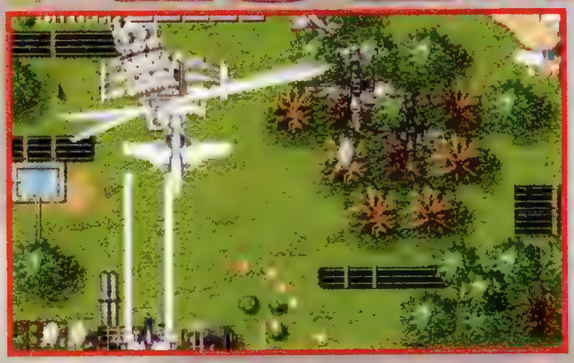
VERSIONE
GIAPPONESE

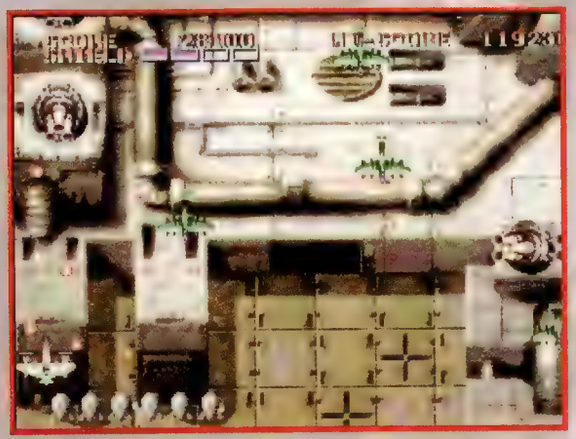
NUMERO GIOCATORI
1-2

Dalle foto giunte in redazione qualche tempo fa, questo sparatutto prometteva dannatamente bene, mostrando una grafica che, sempre nelle foto, sembrava la nuova frontiera da raggiungere per ogni sparatutto che si rispetti. A distanza di circa un mese dalla visione delle suddette immagini, ecco arrivare dal Giappone il titolo in carne ed ossa e deludere tutte le aspettative, trattandosi di un gioco abbastanza banale che, a parte la grafica poligonale dei boss di fine livello, non offre niente di nuovo, risultando anche noioso ed insignificante. In **Stahlfeder** potrete scegliere uno tra quattro diversi piloti, ognuno equipaggiato con un velivolo personalizzato, per quanto riguarda tipo di spari, velocità di spostamento e armi in dotazione (comprese le smart bomb). Anche il numero dei livelli si ferma purtroppo a quattro e, pur essendo abbastanza lunghi, sono decisamente insufficienti a garantire un'accettabile longevità. Pensate che quando recensii **Raiden Project**, uno dei fattori che contribuirono a diminuire la votazione, era appunto questo: i livelli, erano "solamente" otto. Capirete da soli che visionare un titolo uscito quasi ad un anno di distanza ed accorgersi che gli stage sono solamente quattro, sembra un po' bizzarro. Cercare di ignorare questo difetto è comunque inutile perché i problemi di **Stahlfeder** non finiscono certo qui. Iniziando a giocare, si nota immediatamente una semplicità disarmante per quello che riguarda l'estetica dei fondali (il parallasse non sembra una cosa conosciuta alla Santos) ed in generale dei mezzi nemici; questi ultimi, che già non hanno un aspetto bellissimo, sono estremamente facili da abbattere ed infatti bastano un paio di colpetti per toglierli di mezzo. Anche la velocità dei colpi nemici (ma sarebbe meglio parlare di lentezza) rende estremamente facile schivarli e di conseguenza arriverete alla fine in una mezz'ora circa di gioco. Come se non bastasse, anche se dotati di una sola astronave per partita, questa è munita di un certo numero di scudi che potrete anche ricaricare con facilità, e tutto questo rende il gioco veramente troppo facile da finire, anche ai primi tentativi da parte di persone inesperte. Volete uno sparatutto degno di tale nome? Io continuo a giocare a **Galaga** che è molto meglio, per il resto fate un po' voi...

STAHLFEDER







COMMENTO

Inutile tentare di negarlo o sminuire le cose: **Stahlfeder** è uno sparatutto decisamente scadente che se non fosse per quel poco di grafica di cui è dotato avrebbe meritato un voto ben peggiore. Oltretutto, abbiamo a che fare con uno di quei titoli in cui l'elemento originalità manca quasi completamente, se non fosse per i boss di fine livello, realizzati tramite poligoni in alternativa ai soliti sprite; da soli però non bastano di certo ed il resto della grafica non fa certo gridare al miracolo. Altra cosa negativa è senza dubbio la ridicola longevità causata da un esiguo numero di stage e oltretutto da un livello di difficoltà inesistente.

GRAFICA 75
▲ Non sarebbe neanche malvagia, presa singolarmente
▼ I fondali mancano quasi completamente di parallasse

SONORO 70
▼ Niente di che purtroppo...

GIOCABILITÀ 69
▼ Talmente buona che finirete il gioco in circa mezz'ora

LONGEVITÀ 95
▼ Alcuni microorganismi detti semplici hanno vita più lunga di questo gioco

GLOBALE 70
Se siete ultrafanatici degli sparatutto fateci un pensierino, altrimenti...

Hi-Octane

THE TRACK FIGHTS BACK!

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA PER IL CD

Hi-Octane è un titolo molto recente che ha fatto la sua prima comparsa nel panorama PC, riscuotendo un certo successo di vendite e facendo parlare di se in maniera più o meno positiva. Con questa conversione per Play Station, la Bullfrog fa il suo debutto nel mondo delle console ma parlandoci francamente, si tratta di un debutto a dir poco squallido : l'utente medio PS-X è molto meno impressionabile di quello PC ed è logico che un gioco del genere, mi lasci abbastanza indifferente, soprattutto dopo aver giocato a Wipeout. Questo Hi-Octane in effetti prende esempio dal capolavoro Psygnosis, per quanto riguarda lo schema di gioco, ma non riesce a replicare minimamente la qualità grafica e la sensazione di velocità cui Wipeout ci aveva abituati. Per assecondare la tendenza di quest'ultimo periodo, anche questa volta abbiamo a che fare con un torneo (composto da un totale di nove tracciati differenti) che dovremo cercare di vincere selezionando uno dei sei mezzi disponibili; inutile dire che ognuno di questi possiede caratteristiche diverse come velocità, armamento e resistenza ai colpi subiti che praticamente influenzano i velivoli (come in Wipeout, i vari mezzi sono sospesi nel vuoto grazie all'apposito cuscino d'aria) nelle loro prestazioni su pista. La gara poi non si svolge solo in funzione dei tempi sul giro ma viene combattuta a colpi di armi, cercando di distruggere i mezzi avversari e possibilmente uscire illesi al termine della competizione. Tutte queste cose sanno purtroppo di già visto ma in questi tempi la mancanza di originalità è una cosa del tutto normale e non si può criticare un titolo solo perché assomiglia troppo ad un altro: i problemi di questo Hi-Octane sono in realtà di natura diversa e riguardano prevalentemente il mediocre aspetto grafico al quale si collega di conseguenza anche la non eccelsa giocabilità. Il titolo infatti è realizzato sfruttando la grafica poligonale ma a differenza di Wipeout la qualità delle texture utilizzate e la ridicola semplicità delle strutture tridimensionali (velivoli e fondali) rende le immagini molto grezze e poco gradevoli da guardare; da notare come questa osservazione fosse riferita ad immagini ferme e quindi prive di aggiornamento; provate ad immaginare cosa succede quando Hi-Octane inizia a muovere quei quattro poligoni in croce: è in questa condizione (cioè proprio quando state giocando!) che ha inizio il penoso spettacolo, grazie a cui potrete rendervi conto personalmente dello scarso valore che contraddistingue questo titolo; le immagini si muovono abbastanza velocemente ma la fluidità non è certo lo stato dell'arte, mentre per quanto riguarda l'aggiornamento video sembra di stare alla sagra del pop-up: anche se nascoste da una sottile nebbiolina all'orizzonte, i poligoni "clippano" che è un piacere, con il risultato che è molto difficile avere una visuale soddisfacente che permetta oltretutto un buon controllo del mezzo (un consiglio: imparate i percorsi a memoria!)

COMMENTO

Queste interpretazioni di giochi di corse in chiave futuristica non sono di certo tra le mie preferite, ma devo ammettere che **Wipeout** è senza dubbio un titolo eccezionale per tutti coloro che apprezzano questo genere. Questo **Hi-Octane**, è chiaramente ispirato al gioco della Psygnosis ma a parte le somiglianze nel concept, gli elementi in comune sono praticamente inesistenti. La Bullfrog sarà anche una casa degna di nota nel mondo PC, ma per quel che riguarda questo debutto nel settore console, veramente non ci siamo: grafica bruttina e scarna, con un aggiornamento video a dir poco indecente (posso capire il clipping di **Wipeout** che di poligoni ne muove un bel po', ma quì è davvero inammissibile!) dimostrano la sua incompetenza nel creare engine poligonali complessi e veloci allo stesso tempo!

CASA PRODUTTRICE
BULLFROG

GENERE
CORSA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 55
- Inadeguata per un PS-X
- Ritardi nell'aggiornamento dello schermo

SONORO 70
- Non male le musiche e gli effetti

GIOCABILITÀ 75
- Scarsa per via della limitata visuale

LONGEVITÀ 80
- Modo a due giocatori tramite split-screen
- Nove piste e sei mezzi a disposizione
- Il gioco in se però...

GLOBALE 68

Hi-Octane dopo aver giocato a **Wipeout**: uscireste con Vanna Marchi dopo l'appuntamento con Naomi Campell?

e d i m e d i a

GIOCHI PSX

J. BAZOOKATONE	L. 110.000	TWISTED METAL	L. 120.000	ASSAULT RIGS	L. 120.000
OFF W. INTERCEPTOR	L. 120.000	J. MADDEN 96	Telefonare	ROAD RASH	telefonare
POWER SERVE TENNIS	L. 115.000	THUNDER HAWK 2	L. 115.000	RAYMAN	L. 115.000
VIEW POINT	L. 109.000	HI OCTANE	L. 109.000	FIFA '96	L. 125.000
RIDGE RACER 2	L. 145.000	KRAZY IVAN	L. 115.000	TOSHINDEN 2	L. 145.000
JUPITER STRIKE	L. 109.000	TEKKEN 2	L. 155.000	IN THE ZONE	L. 125.000
STREET FIGHTER ALPHA	L. 145.000	THEME PARK	L. 109.000	DOOM	L. 120.000

GIOCHI SATURN

PANZER DRAGOON	L. 119.000	TOSHINDEN S	L. 128.000
SEGA RALLY	L. 138.000	BUG	L. 99.000
VIRTUA COP+GUN	L. 155.000	RAYMAN	L. 115.000
VIRTUA FIGHTER 2	L. 138.000	PARODIUS	L. 109.000
DAYTONA	L. 98.000	STREET FIGHTER ALPHA	L. 145.000

MEGA DRIVE

FIFA '96	L. 115.000	EARTHWORM JIM 2	L. 118.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 114.000	NBA LIVE 96	L. 125.000
COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD	L. 110.000	SUPER STAR SOCCER 2	L. 115.000
MICROMACHINES 96	L. 115.000	LIGHT CRUSADER	L. 105.000

PLAYSTATION PAL	L. 699.000	SEGA SATURN PAL	L. 699.000
SUPERNINTENDO	L. 229.000	MEGA DRIVE	L. 199.000
GAME BOY+TETRIS	L. 124.000	PLAY STATION USA	L. 740.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL. 011/98.13.027 FAX 011/98.13.105

SERVIZIO RIVENDITORI TEL. 0541/25.4.95 FAX 0541/ 25.1.52

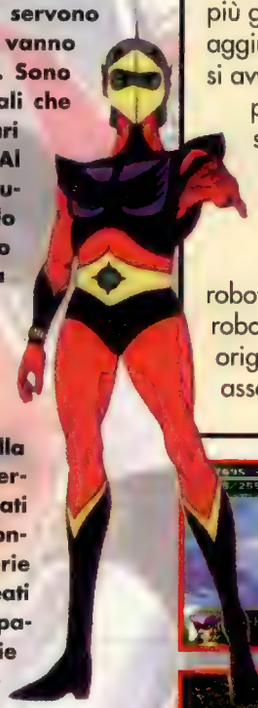
INTERNET -e-mail:edimedia @ iper.net ://http:www.iper.net/edimedia.it

e d i m e d i a

SUPER ROBOT WARS IV SCRAMBLE

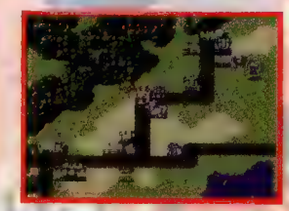
Dopo le numerose battaglie svoltesi in dimensioni parallele e mondi alternativi (Super Robot Wars I-III), la coalizione di cattivoni più pericolosa della storia ha deciso di attaccare la Terra. Per bloccare questa nuova offensiva nemica i coraggiosi protagonisti degli scorsi conflitti si uniscono a nuovi elementi per costituire la piu grande armata tutti i tempi, comprendente tutte le migliori serie robotiche degli anni '70/'80! Data la dimensione di questo esercito, si è deciso di dividerlo in due fazioni, una composta principalmente da super robot (Mazinger e soci) ed una composta da macchine più "realistiche" (Gundam & C.) che dovranno far fronte alla minaccia dei Divine Crusader comprendente tutti i loro più terribili nemici dal Dottor Inferno alle truppe di Delars. Con queste premesse, Super Robot Taisen sbarca finalmente su Playstation dopo i notevoli successi ottenuti con le versioni sulle macchine di casa Nintendo. SRW consiste in un gioco di strategia notevolmente complesso e dettagliato dotato del tipico sistema a turni e punti azione. Questi ultimi servono per attivare determinate azioni che vanno dal semplice movimento all'attacco. Sono inoltre presenti diverse abilità speciali che simulano i poteri o le qualità che i vari piloti avevano nella serie animata. Al termine di ogni missione è possibile customizzare i propri mech migliorando le loro caratteristiche con il denaro guadagnato in combattimento. La sua caratteristica principale comunque rimane l'incredibile attenzione al dettaglio utilizzata: ogni più piccolo particolare è stato considerato dagli agganciamenti tra più robot ai vari dispositivi ed armi che possedevano nella serie animata. Persino i rapporti interpersonali tra i vari personaggi sono stati mantenuti, tanto da permettervi di convincere elementi nemici che nella serie animata da cui provengono erano alleati dei vostri uomini. Ed inoltre vi sono parecchi riferimenti alle storie delle serie originali. Quando era uscita la versione per Super Famicom non si riusciva a credere che in una piccola cartuccia fosse stato possibile includere una cosi grande quantità di dati; cosa otterrà ora la Banpresto con un intero CD a disposizione!

SI RINGRAZIA
JAPAN PLANET PER IL CD



COMMENTO

D'accordo che non è saggio cambiare una strategia vincente, ma qui mi sembra si sia esagerato un pochino. Infatti, presentazione a parte, l'aspetto grafico del gioco è rimasto quasi completamente inalterato! Già la precedente versione non sfruttava al massimo le capacità grafiche del Super Famicom, figurarsi quelle di una Playstation! Fortunatamente alcune modifiche sono state apportate al sistema di gioco, ora più giocabile e completo. Inoltre è stata aggiunta una notevole quantità di parlato che si avvale di ben 37 doppiatori diversi tutti provenienti dalle serie a cui il gioco s'ispira! L'unico problema riguarda la lingua che, per chi non ha esperienza con RPG in giapponese, pone seri problemi di comprensibilità.
Comunque per un fan delle serie robotiche un titolo comprendente più di 200 robot diversi, 236 personaggi, 27 sigle originali di cui molte in versione karaoke, è assolutamente imperdibile!



CASA PRODUTTRICE
BANDAI

GENERE
STRATEGIA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-8

GRAFICA 58
▼ E questa sarebbe una Playstation?

SONORO 78
▬ 37 brani in totale (molti sono le sigle di apertura delle serie animate). Tutti i doppiatori sono originali
▼ Potevano anche inserire le sigle cantate...

GIOCABILITÀ 68
▲ Decisamente migliorata rispetto alle prime versioni
▼ Difficile ai livelli avanzati se non si conosce un minimo di giapponese

LONGEVITÀ 78
▲ Numero di missioni decisamente elevato e gli incessanti colpi di scena mantengono vivo l'interesse

GLOBALE 72
Un gioco di strategia completo ed accattivante, peccato per la discutibile qualità grafica e la lingua in cui è scritto

ARCA GAMES

Via Trieste,13 20064 GORGONZOLA (MI)
TEL.02/9511069 FAX02/9513570

MEGA DRIVE

THEME PARK		TELEF.
EARTHWORM JIM 2	OFFERTA	£.109.500
FIFA '96		£.109.000
MORTAL KOMBAT 3		TELEF.
RISE OF THE ROBOTS	OFFERTA	.....
LION KING	OFFERTA	£.99.000
MICROMACHINES '96		£.109.000
REVOLUTION X		TELEF.
ECCO THE DOLPHIN 2	OFFERTA	£. 69.000
STORY OF THOR		TELEF.
PAGEMASTER		£. 71.000

SONY PLAYSTATION

MORTAL KOMBAT 3		£.109.000
RAYMAN		£.119.000
RIDGE RACER		£.109.000
JONNY BAZOOKATONE		TELEF.
DEFCON 5	OFFERTA	£.....
CHESS MASTER		£.109.000
THUNDER STRIKE 2		£.129.000
CRITICOM		TELEF.
WAR HAWK		£.109.000
PRIMAL RAGE		TELEF.
TEKKEN		£.129.000
VIRTUA RACING		£.119.000
DOOM		£.129.000
HI-OCTANE		TELEF.
GEX		£.109.000
ROAD RUSH ARCADE		£.109.000
TEKKEN		£.129.000
DESCRUCTION DERBY	OFFERTA	£ .....
THEME PARK		£.109.000
STREET FIGHTER MOVIE		£.109.000
STREET FIGHTER ALPHA		TELEF.
NBA JAM T.E.		£.109.000
AIR COMBAT	OFFERTA	£. 99.000
KING'S FIELD 2		TELEF.
FIFA '96		£.129.000
WIPE OUT	OFFERTA	£.99.000
GOAL STORM		£.119.000
STRIKER 96		TELEF.
KRAZY IVAN		£.109.000
STARBLADE ALPHA		£.129.000
ASSAULT RIGS		£.129.000
TONSHINDEN 2		TELEF.
REVOLUTION X		£. 119.000
KILEEK THE BLOOD 2		£.149.000
WORMS		£.109.000
WWF WRESTLE MANIA		£.129.000
STREET FIGHTER ZERO		£.149.000

TELEFONA PER CONOSCERE I PREZZI DELLE ULTIME NOVITA'

SUPER NINTENDO

EARTWORM JIM 2		£.129.000
FINAL FIGHT 3		TELEF.
FIFA '96		£.119.000
BATMAN FOREVER		£.119.000
BATTLE GRAND PRIX		£.89.000
ZICO SOCCER	OFFERTA	£.59.000
KILLER INSINCT		£.135.000
EYE OF THE BEHOLDER		£. 99.000
TOY STORY		TELEF.
DOOM		£.143.000
FINAL FANTASY 3		£.159.000
RISE OF THE ROBOTS		£.69.000
MORTAL KOMBAT 1		£. 69.000
REVOLUTION X		TELEF.
MORTAL KOMBAT 2		£. 99.000
INTERNATIONAL SOCCER DELUXE		£.127.000
MORTAL KOMBAT 3		TELEF.
THE BLUES BROTHERS		£. 47.000
REVOLUTION X		TELEF.
BRETT HUL.. HCKEY		£.76.000
BREATH OF FIRE 2		TELEF.
YOSHI ISLAND		£.135.000
DONKEY KONG COYUNTRY 2		£.149.000
WORLD HEROES		£.69.000
DRAGON BALL Z III		£.129.000
WORLD SOCCER	OFFERTA	£. 59.000
GIVEN GO		£.129.000

GAME BOY

FIFA '96	OFFERTA	£.57.000
KILLER INSTINCT		TELEF.
TOTAL CARNAGE	OFFERTA	£.29.000
SUPER STREET FIGHTER 2		£.69.000
J.LEAGUE SOCCER		£.39.000
CAPTAIN AMERICA		£.44.000
MICROMACHINES '96		TELEF.
YOGHI BEAR'S		£.44.000
ULTIMA II		£.59.000
BOBBLE BUBBLE	OFFERTA	£.39.000
JUNGLE BOOK		£.49.000
SPIDERMAN 2		£.39.000
TERMINATOR 2	OFFERTA	£.29.000
MORTAL KOMBAT 3		TELEF.
TURTLES III		£.49.000
ROAD RUSH		£.51.000
SUPER MARIO LAND II		TELEF.
JUNGLE STRIKE		£.69.000

NEO-GEO CD

SAMURAI SHODOWN III	TELEF.
VIEWPOINT	£.66.000
ART OF FIGHTING 2	£.54.000
TOP PLYER'S GOLF	£.63.000
BURNING FIGHT	£.54.000
AEROFIGHTER 3	£.109.000
PULSTAR	TELEF.
ALPHA MISSION 2	£.54.000
FATAL FURY SPECIAL	£.49.000

SEGA SATURN

SIM CITY 2000	OFFERTA	£.99.000
NBA JAM T.E.		£.109.000
BUG	OFFERTA	£.99.000
CLOCKWORK NIGHT 2		£.109.000
JOHNNY BAZOOKATONE		TELEF.
FIFA 96		£.119.000
SEGA RALLY	OFFERTA	£.99.000
TOSHINDEN S		£.139.000
VIRTUA RACING		£.109.000
DEFCON 5		TELEF.
VIRTUA COP		£.129.000
WING ARMS		TELEF.
VIRTUA FIGHTER 2		£.129.000
DAYTONA USA		£.159.000
STREET FIGHTER ALPHA		£.139.000
BLACK FIRE		TELEF.
SOLAR ECLIPSE		£.129.000
MYSTERIA		£.149.000
HIGH VELOCITY		TELEF.
MINESOTA FAST POOL LEGEND		£.109.000
STREET FIGHTER MOVIE		£.129.000
REVOLUTION X		TELEF.
MISTARIA		£.129.000
ASTAL		£.154.000
HANG ON GP		£.129.000
GEX		£.119.000
RAYMAN		£.119.000
HI-OCTANE		TELEF.

ATARI JAGUAR

ALIEN VS PREDATOR	£.118.500
BUBSY IN FACTURED FURRY TALES	£.98.800
CHECKRED FLAG	£.129.800
CLUB DRIVE	£.99.000
CRESCENT GALAXY	£.86.800
DINO DUDES	£.86.800
DOOM	£.119.000
DRAGON	£.99.000
KASUMI NINJA	£.129.700
RAIDEN	£.94.000
TEMPEST 2000	£.94.000
WOLFENSTAIN 3D	£.94.000
THEME PARK	£.119.000
DOUBLE DRAGON V	£.125.000

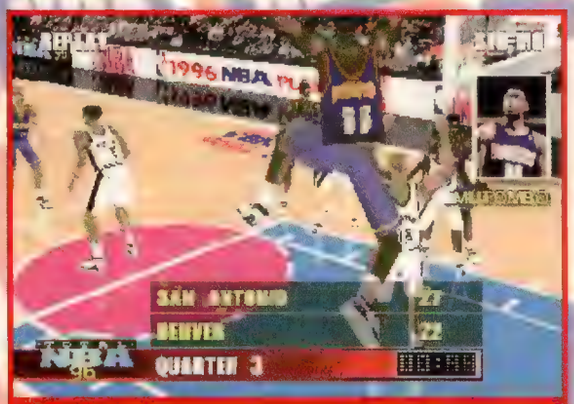
CONSOLLE

GAME BOY + TETRIS	£.129.000
GAME BOY	£.99.000
GAME BOY COLORATO	TELEF.
MEGA DRIVE /1 PAD	£.169.000
JOYSTICK SAT T/ SLOW MOTION	£.159.000
3 DO GOLDSTAR + 3 GIOCHI	£.650.000
SONY PLAYSTATION JAP+GIOCO	£.749.000
SONY PLAYSTATION EUR	£.729.000
SEGA SATURN JAP/EUR	TELEF.

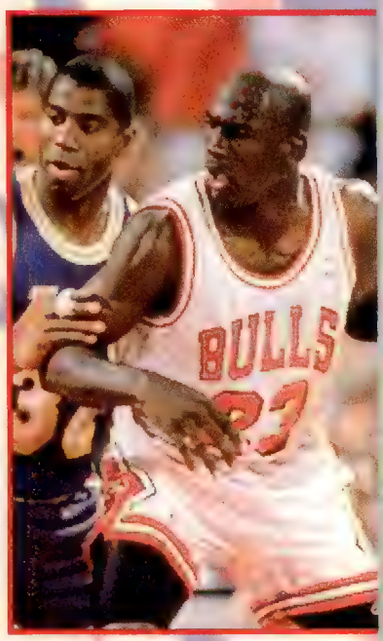
TOTAL NBA 96

Il basket è lo sport selettivo per eccellenza. Da un punto di vista fisico, o si è alti almeno un metro e novanta, o si finisce sistematicamente assegnati al ruolo di supporto morale della squadra, che tiene unito lo spogliatoio e calda la panchina. Da un punto di vista pratico, la pallacanestro è molto meno immediata di altri sport, come ad esempio il calcio, che per essere giocato richiede solo una palla. Infatti, dapprima si necessita di una pallone che rimbalzi bene, poi c'è' bisogno di un suolo che non sia troppo accidentato e infine si deve avere a disposizione almeno un canestro. Capite che la combinazione di tali variabili dà luogo a un'infinità di problemi difficilmente solvibili in occasionali ritrovi tra amici. Fortunatamente, se ci si ritrova a voler giocare a basket e non si hanno tutti gli accessori per farlo, è sufficiente disporre di una Playstation e **Total NBA '96** per divertirsi virtualmente, anche in condizioni atmosferiche avverse. Il primo lato positivo di questo nuovo gioco che balza all'occhio è infatti la possibilità di poterlo giocare anche in otto contemporaneamente, avendo così l'occasione di rimediare ad handicap fisici e psicologici. A dire il vero, gli aspetti più interessanti e spettacolari sono da cercare altrove, cioè nella grafica e nella giocabilità, considerato soprattutto il grande contenuto realistico e giocabile del CD, ma una volta tanto si può anche annoverare come primo merito quello di poter disputare partite a più persone contemporaneamente, alla faccia della solitudine e delle tante crociate contro i videogiochi. Non va tuttavia trascurato il ruolo svolto dall'aspetto esteriore, riuscito talmente bene da poter essere illustrati sufficientemente bene commentando le immagini mostrate in queste pagine, che per chiarezza e scabrezza sono di per se molto esplicative. Manco a dirlo, gli effetti visivi più evidenti derivano dalla tecnica impiegata per costituire gli atleti che si danno battaglia sul parquet di gioco: grazie all'ausilio dei poligoni, movimenti e aspetti lasciano sempre a bocca aperta i giocatori, sicuramente sorpresi di poter assistere a tanto realismo e tanta fluidità in una volta sola. In quest'ambito, a rendere l'estetica ancora più impressionante pensa il sistema di inquadrature, che con le diverse telecamere a sua disposizione e l'abilità con cui riesce a condurle in movimenti laterali e in zoomate sui particolari, è in grado di dare all'azione, di per se già frenetica, un tocco di dinamismo mai visto altrove. Dal canto suo, la giocabilità contribuisce a rendere l'approccio pratico a tanta meraviglia un problema inesistente, mettendo a disposizione sia controlli semplici, sia automatismi piacevoli. Direzionare le corse dei giocatori in mezzo alla selva di avversari è facile, effettuare passaggi, scatti e tiri è molto naturale, ma andare a schiacciare a canestro è semplicemente esplosivo. Infatti, ogni qual volta si riesce a spiccare il salto per una schiacciata, il programma ne sceglie una tra le tante in archivio e ne proietta i risultati. In pratica, difficilmente si vedrà la stessa schiacciata nella medesima partita. Ad aggiungere ancora più spettacolarità ad un momento così carico di emozioni è poi il replay, anch'esso ogni volta impostato con zoomate e posizione della telecamera peculiare al gesto tecnico. Basterebbe quanto detto finora ad invogliare chiunque ami la pallacanestro all'acquisto del gioco, ma per convincervi ancora di più è bene invitarvi a leggere tutto il testo di queste pagine...

Ad ogni schiacciata Total NBA 96 dedica un doveroso replay...



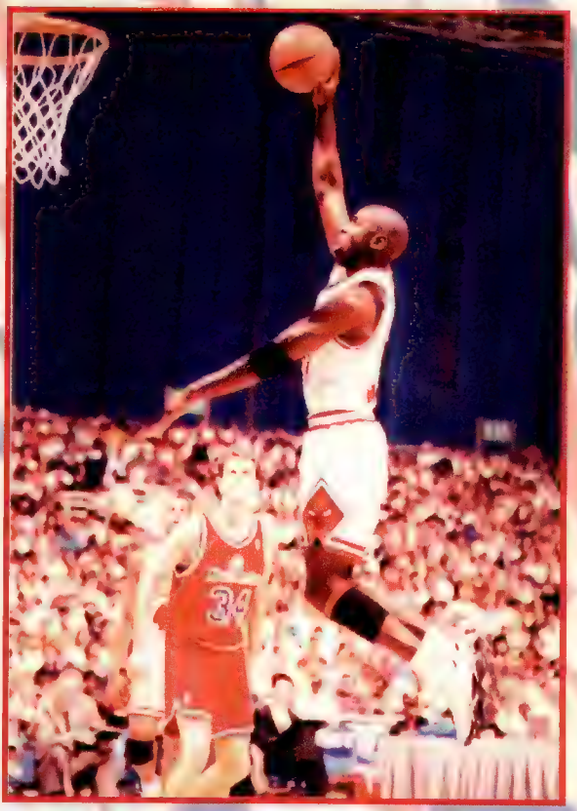
Mutombo schianta il canestro con una megaschiacciata!

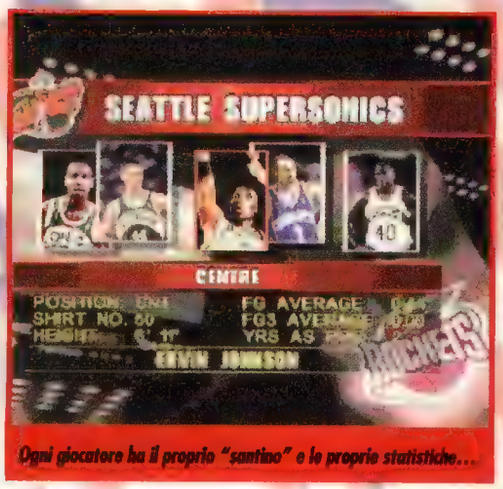


Utilizzando la telecamera manuale, potrete diver

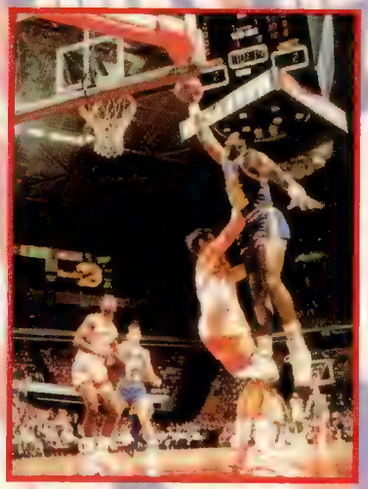
REALISMO E REALTÀ

Gli amanti di dati e statistiche possono mettersi l'animo in pace, perché quell'NBA posto nel titolo non è semplicemente un modo per renderlo più altisonante, ma per fornire notizie utili circa la natura di giocatori e squadre presenti. Ebbene, i nomi con i quali sono stati battezzati tutti gli elementi dei team corrispondono a quelli reali dell'NBA americana. Ma non è tutto, visto che per mantenersi giovane e aggiornato, il gioco permette di effettuare dei veri e propri trasferimenti di atleti tra le squadre. Da un punto di vista meno maniacale e più concreto, questa possibilità può essere impiegata soprattutto per creare squadre forti e complete in tutti i reparti, per il quale obiettivo è utile rifarsi ai parametri tecnici di ogni singolo elemento. Infatti, ognuno degli over-190cm è riassunto nella sue capacità da quattro voci: tre punti, due punti, capacità di portar via la palla all'avversario e di fare blocchi.

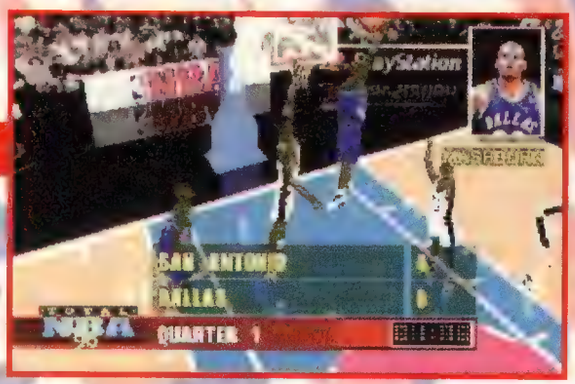




Ogni giocatore ha il proprio "santino" e le proprie statistiche...

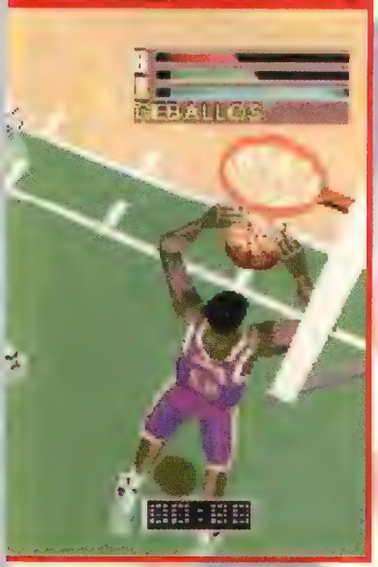


Roga, cosa vi devo dire, il bello del basket sono soprattutto le schiacciate



Slam Dunk in your face!

tirvi a piazzare l'inquadratura dove volete...



UNA PER TUTTI...

C'erano una volta i giochi che si battevano per stabilire quale fosse la migliore visuale per un certo sport. Oggi quasi tutti dispongono di un menu dal quale poter impostare il proprio punto di vista, così anche **Total NBA** presenta una lista di ben sette visuali differenti. Vediamole e analizziamole insieme (si fa per dire).

ONE PLAYER - E' la classica veduta laterale, con la telecamera che effettua quasi esclusivamente spostamenti paralleli al campo di gioco. Resta una delle migliori, ma la tecnologia incalza...

FULL COVER LOW - Pur rimanendo nella zona laterale, la veduta in questione è in grado di ruotare sul suo stesso asse ed effettuare spettacolarissimi quanto utilissimi zoom.

FULL COVER HIGH - Come principi è identica a quella precedente, ma la sua prospettiva rispetto al campo è marcatamente spostata verso l'alto.

UP COURT LR - Si tratta di una rivoluzionaria visuale finto-volo-d'uccello che prende posizione su uno dei due canestri ed effettua spostamenti principalmente lungo l'asse longitudinale del campo. Non lesina nemmeno in zoom e in cambi di altezza, ma a volte sembra perdere di vista la posizione della palla.

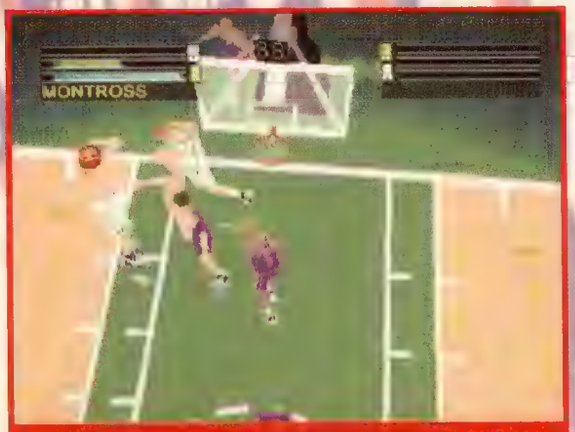
UP COURT RL - Identica alla precedente, ma è posta sul canestro opposto.

ACTION CAMERA - Questa veduta è in grado di soddisfare appieno coloro che prediligono dinamismo e un tantino di caos. Per la maggior parte del tempo mostra la partita in prospettiva pseudo-isometrica, ma molto spesso si districa da questa rigida imposizione con spostamenti libertini e zoomate imbarazzanti.

MANUAL - Nel caso non si fosse soddisfatti delle opzioni presentate, esiste la possibilità di impostare il proprio punto di vista dirigendo la telecamera dove meglio si crede. Rimane il fatto che a tale scelta mancheranno molte possibilità, penalizzando non di poco la libertà del moto di questo ambiguo attrezzo da ripresa.

COMMENTO

Personalmente non sono rimasto particolarmente affascinato dal gioco, che seppur bello, non mi è apparso per niente trascendentale. Non ho visto nulla di particolarmente innovativo, nessun passo avanti di una certa rilevanza rispetto al mitico **NBA Jam**, a parer mio ancora il migliore del genere. Certo, la grafica ha il suo bell'impatto, il sonoro è grazioso e la giocabilità possiede un'immediatezza non comune, ma difficilmente si può dire che le doti di questa macchina siano state pienamente sfruttate al di là dei suoi piccoli chip dedicati. A parer mio, seppur bello, il gioco non è altro che un riciclo di pezzi e cose già visti in formato 16-bit, arricchiti di poligoni e grafica colorata, perciò non troppo degno di essere preso in seria considerazione dalla maggior parte dei video-appassionati.



Inquadratura dall'alto: sembra di giocare a Tip Off sull'Amiga. Vabbé non fate quelle facce, scherzavo...

COMMENTO

Log ha una statura di 170cm, e per questo invidia quelli più alti di lui. E' incredibile come la sua miopia attenuata da un paio di lenti mal messe non gli faccia vedere quanto bello sia questo gioco, a detta di quasi tutta la redazione il migliore del genere cestistico. C'è tutto quello che serve: grafica scintillante, azione frenetica, sonoro esaltante e giocabilità da non credere. Schemi, alleyhoop, replay e schiacciate sempre diverse: come si può dire che tutto questo si è già visto altrove?! E poi giocarlo in due, tre o addirittura in otto, a parte il gran casino, ci si diverte come sul vero campo di gioco. Credetemi, non fate una sciocchezza se lo acquistate, anzi, farete un investimento di tempo libero incredibilmente proficuo. Se poi amate giocare in compagnia, vi lascio immaginare tutte le implicazioni ludiche possibili.

CASA PRODUTTRICE
SONY

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-8

GRAFICA 94
- ▲ Da strofinarsi gli occhi
- ▼ Log

SONORO 90
- ▲ Tifo, musiche e tutto ciò che serve
- ▼ Log

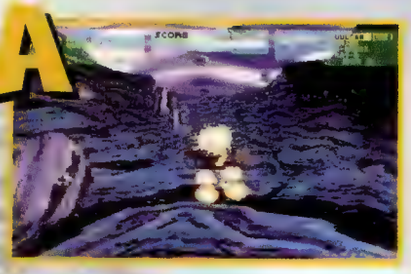
GIOCABILITÀ 95
- ▲ Sistema di controllo immediato e pieno di funzioni
- ▼ Log

LONGEVITÀ 94
- ▲ Amichevoli, campionato, playoff... si può far di tutto!
- ▼ ...Log

GLOBALE 95

Il gioco di basket più bello che sia mai stato pro<<dotto su un sistema casalingo, che solo pochi poveri sfigati possono non apprezzare

PHILOSOMA



Questo titolo è una vecchia conoscenza di tutti gli amanti degli sparatutto. Questa edizione europea arriva con cinque mesi di ritardo rispetto alla cugina del sol levante e a parte il linguaggio parlato, (l'inglese, molto più comprensibile) non esiste alcuna differenza tra le due. **Philosoma** è in pratica uno shoot'em up ad ambientazione spaziale con uno schema di gioco abbastanza classico: superare gli stage, distruggendo la miriade di astronavi nemiche e misurarsi con i massicci boss di fine livello per passare alla sezione successiva. Se tutto questo da un lato non è certo una novità, sappiate che il titolo in questione è tutt'altro che tradizionale se si considerano le notevoli innovazioni a livello grafico e visivo: al contrario di quasi tutti i suoi concorrenti che presentano un tipo di visuale fissa, **Philosoma** offre infatti un sacco di varianti ed è una vera rivoluzione sotto questo punto di vista. A seconda del livello in cui ci si trova, per esempio, la visuale ed il tipo di scrolling cambiano automaticamente, influenzando a loro volta il tipo di tattica da utilizzare ed assicurando così una buona varietà. Altra cosa veramente positiva sono poi le splendide sequenze in full motion che accompagnano il giocatore durante il corso dei livelli: la loro qualità è eccezionale ed una volta finito il gioco, è possibile rivederle in successione in un piccolo film di una ventina di minuti circa! Philosoma è in somma un buon titolo che grazie alla grafica e ad una buona dose di giocabilità risulta divertente da giocare ma ha un difetto che purtroppo affligge la quasi totalità dei suoi simili e cioè la mancanza di longevità. Il numero di sezioni, suddivise a loro volta in vari sottolivelli e la moltitudine di armi e power-up, assicurano una varietà abbastanza elevata ma il livello di difficoltà (non è molto alto) e la possibilità di salvare la propria posizione su memory card, riducono non poco la durata del gioco stesso. Se si tralascia questo particolare, (magari settando al massimo la difficoltà) **Philosoma** si rivela come un acquisto consigliato che, considerato anche il minor prezzo di questa versione ufficiale, è sicuramente più abbordabile e competitivo.

CASA PRODUTTRICE	SONY
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

GLOBALE 83

GAME START

VIA BONACINI, 154 - 41100 MODENA - TEL/FAX (059) 37.09.67

SUPERNINTENDO

COMBAT BASKETBALL	29.000
CYBERNATOR	59.000
DIRT RACER RACER FX	65.000
DONALD DUCK MAUI MALLARD	139.000
DONKEY KONG 2	139.000
EARTHWORM JIM 2	120.000
FACEBALL 2020	19.000
FIFA 96	119.000
ILLUSION OF TIME	99.000
JIMMY CONNORS TENNIS	69.000
KILLER INSTINCT + CD	99.000
MECHWARRIOR 2040	105.000
NBA KIVE 'N GO	149.000
NBA LIVE 96	119.000
NHL 96	109.000
PINOCCHIO	139.000
PRIME GOAL 2	109.000
PUZZLE BUBBLE	119.000
SENSIBLE SOCCER	69.000
SUPER BOMBERMAN 3	99.000
SUPER FORMATION SERIE A	149.000
SUPER MARIO RPG	TEL.
SUPER PLAY ACTION FOOTBALL	19.000
TERMINARTOR 2	39.000
WEAPON LORD	115.000
WORLD HEROES 2	95.000
X-ZONE	25.000
YOSHI' S ISLAND	135.000
ZELDA	69.000
ZICO SOCCER	39.000

PER TITOLI E CONSOLE NON IN ELENCO TELEFONARE

VENDITA E PERMUTA USATO

PLAYSTATION

ACTUA GOLF	TEL.
ACTUA SOCCER	TEL.
ALIEN TRILOGY	TEL
ASSAULT RIGS	105.000
BIO HAZARD	TEL.
DARK STALKER	TEL.
DEFCON 5	109.000
DESTRUCTION DERBY	105.000
DISCWORLD	79.000
DOOM	89.000
EXTREME GAMES	85.000
GOAL STORM	85.000
HI OCTANE	79.000
JHONNY BAZOOKATONE	105.000
JUMPING FLASH	89.000
KILEAK THE BLOOD	89.000
KRAZY IVAN	99.000
LOADED	109.000
LONE SOLDIER	79.000
MORTAL KOMBAT 3	99.000
NBA IN THE ZONE	TEL.
NBA JAM T.ED	75.000
PHILOSOMA	105.000
POWER SERVE TENNIS	105.000
RIDGE RACER	105.000
SHOCKWAVE ASSAULT	115.000
STRIKER	85.000
TEKKEN	115.000
THEME PARK	69.000
THOSHINDEN	89.000
THUNDERHAWK 2	115.000
TOPOLINO MANIA	TEL.
TOTAL NBA	TEL.
TWISTED METAL	105.000
WARHAWK	89.000
WIPE OUT	105.000
WORMS	85.000
WWF ARCADE GAME	79.000
X-COM	89.000

JOYPAD PSX SONY 63.000
CAVO ANTENNA SONY PSX 51.000
MEMORY CARD PSX 51.000
RGB SCART LEAD PER PSX 49.000
CAVO LINK PSX 55.000
Disponibile volante PSX !!!

JOYPAD MEGADRIVE 35.000
JOYPAD SUPERNINTENDO 35.000
SATURN + GIOCO 759.000
SUPERNINTENDO + GIOCO 249.000
SUPERNINTENDO 229.000

MEGADRIVE 1 + GIOCO 130.000
MEGADRIVE 2 + GIOCO 209.000
MEGADRIVE 2 188.000

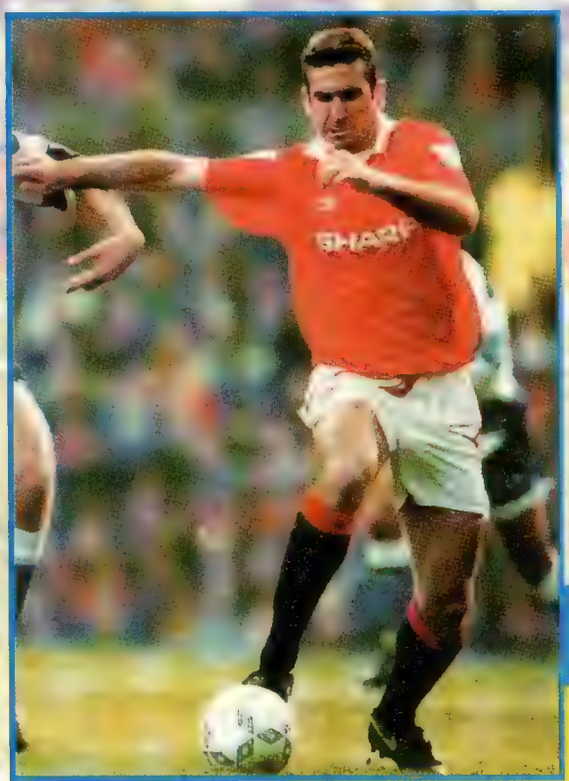
CONVERTER UNIVERSALE MEGADRIVE 35.000
CONVERTER UNIVERSALE PSX TEL.
CONVERTER UNIVERSALE SUPERNINTENDO 35.000

GAME BOY COLORATO + GIOCO 125.000
GAME BOY COLORATO 109.000
SONY PLAYSTATION PAL + GIOCO £ 720.000
SONY PLAYSTATION PAL 689.000

Progetto grafico: Mail Street - Modena Tel. (059) 36.66.26

ACTUA S

Quando una nuova macchina arriva sul mercato si suole gioire per gli effetti benefici che ne derivano in ambito di giocabilità e grafica, ci si gasa con il nuovo sonoro e ci si rotola in terra dalla felicità per la bellezza e il divertimento che è in grado di dare la tecnologia. Mai che si rifletta su cosa è finito bruscamente nel dimenticatoio, o si celebri un benché minimo funerale in onore di quel che fu un pezzo di storia e vita personale. Avete pensato ad elementi come lo sprite, che dopo anni di attività è stato mandato in pensione dall'ammasso di poligoni? Sappiate che l'evoluzione non è un sinonimo di "migliore", e per dimostrarlo basta considerare **Actua Soccer**, il nuovo gioco di calcio per **Playstation**, che punta tutto su una grafica ad altissima risoluzione e giocatori costituiti da poligoni finemente rivestiti. Non si discute sul realismo che questi possano avere in corse, tiri e passaggi, ma il fatto che i programmatori abbiano perso così tanto tempo col realismo e poco con la giocabilità, che tutti sanno più importante, non fa altro che indebolire la pratica del "bello-ad-ogni-costo". Infatti, nonostante non ci siano grossi problemi nel direzionare le sgambate dei calciatori, le manovre, i passaggi e i cross sono talmente semplificati sia in impostazione, sia in realizzazione, che non si riesce a capire quanto serva l'abilità del giocatore. Non che tutti possano riuscire a fare numeri da circo in due secondi, ovvio, però una volta in possesso dello spirito del gioco, non esiste alcun margine di perfezionamento, è impossibile gustarsi in profondità un gioco che ne è sprovvisto. Proprio come **Fifa**, ma meno di **Fifa**, il gioco è bello, inquadrabile da mille angolazioni diverse con l'ausilio delle telecamere mobili, divertente all'inizio, ma privo di varietà di situazioni. Con il titolo dell'Electronic Arts ha in comune anche una certa imperfezione nella giocabilità, anche se **Actua** non ne raggiunge i limiti negativi. Infatti, se sul piano degli spostamenti gli omini risultano facilmente indirizzabili, su quello degli interventi presentano alcuni ritardi. Ma questo non è nulla, perché dal canto suo la scivolata si candida come l'intervento più sconsigliato del gioco, in quanto per rialzarsi il giocatore impiega tanto di quel tempo, che ne frattempo ha già perso il controllo della sfera. Come opzioni siamo poi ai minimi storici, ma questo, in fin dei conti, non è altro che il colpo di grazia.



Dopo aver distrutto un giocatore olandese, Hassler si becca un -0,5 al Fantacalcio...

STAR-CIRCLE PLAYER

L'usanza di fornire ad alcuni elementi dei team doti particolari e giocate supplementari ha investito anche **Actua Soccer**. Così, giocatori come Maldini, Romario, Stoichkov e compagnia bella sono le stelle delle rispettive squadre nazionali, quindi in grado di poter entrare in possesso di palla e calciarla con una maggiore semplicità. Ad evidenziare questi fuoriclasse ci pensa la forma del segnalino posto sotto ai loro piedi, che tra l'altro serve per evidenziare il giocatore selezionato e se si è nelle condizioni favorevoli per effettuare tiri in porta o altro.

La visuale

Un'uscita spericolata del portiere american tunisino...

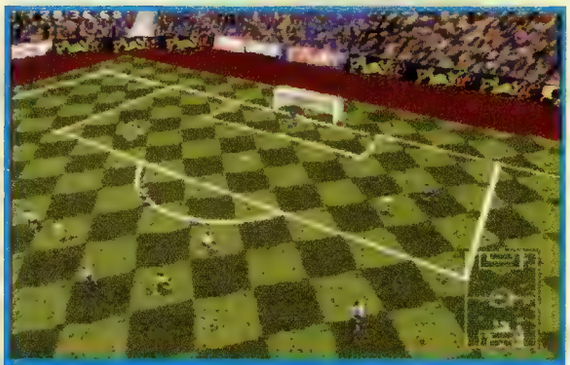
OCCER

COMMENTO

L'uso delle tecnologie di queste macchine è stato ben compreso per generi quali corse di auto, arcade, simulatori aerospaziali e platform, mentre in quanto a giochi di calcio la situazione si prospetta un poco più problematica. I poligoni e la tridimensionalità hanno effetti visivi impressionanti, ma quello che finora hanno fatto vedere mal si concilia con la giocabilità, ancora non perfezionata a questo approccio. Solo il futuro potrà dire se i due porteranno buoni frutti, per il momento non possiamo far altro che constatare e ribadire quanto già successo con l'introduzione di macchine a 16-bit, cioè la tecnologia aiuta, ma non risolve i problemi, specie quelli di carenze d'idee e d'abilità in programmazione. Ad ogni modo non ci sentiamo di bocciarne l'unione, ma solo rimandarne le nozze ad altra sede.

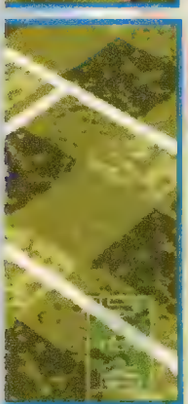
COMMENTO

E' seccante dover scrivere in termini negativi il giudizio di un gioco in fin dei conti nemmeno tanto male, eppure non è proprio possibile chiudere gli occhi davanti a pecche vistose e penalizzanti. Per di più ci si mette anche lo scrolling con i suoi singhiozzi a rendere ancora meno appetibile il titolo e più difficile il sorvolare le imperfezioni. Non fatevi dunque ingannare dalle foto, perché al di là di una bella grafica e di inquadrature spettacolari si nasconde, neanche tanto, una giocabilità sotto la media, una longevità da farfalla e una varietà da show di Pippo Baudo. Tra le poche note positive c'è solo il sonoro, composto da cori pregevolmente campionati e da una voce di commento alle azioni esaltante ed esilarante. Per il resto un abbaglio totale. Pasiensa.



Dall'alto la visuale è più tattica ma i giocatori sono parecchio microscopici...

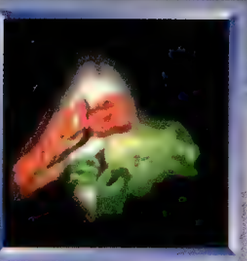
...in stile Kick Off!



...o su un attaccante

REALTA' VIRTUALE

L'inquadratura di gioco è selezionabile da una lista ben assortita, facilmente accessibile anche durante la disputa della partita, grazie ai tasti-alette. La qualità migliore del sistema è sicuramente la dinamicità, ossia la sua instancabile voglia di rappresentare costantemente l'azione dal punto di vista migliore e, soprattutto, più spettacolare possibile. Ma forse sono proprio questi continui e repentini cambi d'angolazione a rendere la vita difficile allo scrolling, il quale non si presenta al meglio. Nel complesso l'effetto rimane più miracoloso che fastidioso, quindi ben vengano le incertezze se il risultato è accettabile.



CASA PRODUTTRICE
SONY

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-8

GRAFICA 93
▲ Un vero spettacolo pirotecnico di luci e colori
▼ Non ancora pronta ai giochi di calcio

SONORO 90
▲ Buoni i cori e il commento del cronista

GIOCABILITÀ 70
▲ Muovere i giocatori non è un problema
▼ Gli interventi non sono tempestivi

LONGEVITÀ 65
▼ Solo squadre nazionali e tre tornei messi in croce

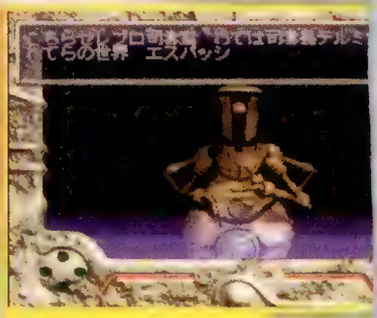
GLOBALE 75
Un bel gioco, ma pecca negli aspetti più importanti

SI RINGRAZIA
JAPAN PLANET PER IL CD

DOKIOKI

Dopo **Myst** della Sony, ecco arrivare una nuova avventura grafica basata su sequenze di disegni renderizzati prodotta dalla Banpresto, casa nota per i suoi numerosi tie-in dedicati all'animazione nipponica. La suddetta software house giapponese si è ispirata notevolmente al titolo della Sony, tanto da dotare **Dokioki** di un'interfaccia di gioco e di un soggetto simile a quello del suo predecessore, anche se con i dovuti miglioramenti. La storia inizia nel mondo di Espassi, dove il giocatore viene condotto da una strana coppia molto, simile al duo C1P8/D3BO di Guerre Stellari, chiamati Kemapong e Terminas. Sarà solo il primo, però, la vostra vera guida che vi accompagnerà attraverso questo mondo meraviglioso che sembra nascondere molti segreti, tra i quali l'origine della vita. I graffiti e le strutture sparsi sulle isole fluttuanti che costituiscono questo luogo richiamano infatti segni lasciati da antiche civiltà terrestri (soprattutto sudamericane) legate al folklore ufologico tornato di moda in questi ultimi anni. Il vostro compito iniziale sarà quello di osservare tutte queste meraviglie e memorizzare quante più infomazioni possibile. In seguito, però, vi sarà chiesto dal gran sacerdote Cular di recuperare la Baluna, una gigantesca astronave in grado di aprire portali dimensionali che permettono l'accesso al nostro mondo. I veri obbiettivi del capo spirituale di Espassi, però, sono tutt'altro che chiari: per quale motivo vuole richiamare la titanica balena dimensionale? E a quale scopo è stato creato il gigantesco soldato invincibile nascosto sotto la piazza principale di Arcilla? Tutto questo lo potrete scoprire viaggiando nel mondo di Espassi e riportando alla luce le antiche tecnologie nascoste in esso.

Mazinga fuori!



Sarà la balena Giuseppina oppure Moby Dick 5?

Dosue ha il compito di modellare tutti i futuri Doki-jin che prenderanno poi vita nel tempio.

Ecco Uno che cura i Flon da cui nascono i Pesca che vengono pescati da Karna (ehm, ma chi diavolo ha inventato i nomi dei personaggi del gioco).

DIETRO LA MASCHERA

COMMENTO

Anche se amo particolarmente questo genere di giochi, devo dire che **Dokioki** non mi ha soddisfatto pienamente. Il suo principale difetto è senza dubbio la longevità, visto che lo si termina in poco più di quattro ore e senza grandi sforzi. Il numero di enigmi e locazioni, infatti, non è paragonabile a quello di **Myst**, senz'altro più complesso e longevo. Inoltre, trovo molto fastidioso il modo in cui le immagini, passo dopo passo, si mostrano al giocatore. D'accordo, l'effetto di zoom e morphing servirà anche a dare maggior dinamismo ai movimenti ma ciò non toglie che alla lunga dia un certo fastidio, se non altro perché in certi casi rallenta l'azione. La storia, comunque, è decisamente avvincente, soprattutto grazie ad alcuni vaghi riferimenti all'animazione giapponese (la gigantesca astronave/balena, il robot che esce dalla piazza...). Decisamente una buona avventura ma veramente troppo facile; se vi piace questo genere di giochi vi consiglio di optare per **Myst**, è decisamente più longevo.

COMMENTO

Incredibile! La prima avventura di chiara ispirazione ufologica! In effetti la somiglianza dei Dokijin con i dogu, le famose statuette giapponesi che si dice rappresentino antichi visitatori, è notevole. La storia, inoltre, è zeppa di riferimenti (soprattutto nei graffiti all'interno del Memortal) ai ritrovamenti archeologici del Sud-America legati al folklore ufologico. Peccato però che il testo in giapponese limiti fortemente la comprensione del racconto impedendoci così una completa immedesimazione nelle avventure del protagonista. Inoltre, se per una persona che ha una minima conoscenza della lingua il gioco è troppo semplice, per chi la ignora completamente diventa decisamente frustrante visto che deve provare ogni domanda per riuscire ad individuare gli oggetti necessari; si trova così costretta a vagare in ogni locazione in cerca degli obbiettivi della propria missione. La comprensione del testo, comunque, ne ridurrebbe notevolmente la longevità vista la facilità intrinseca del gioco. Se desiderate una complessa avventura grafica per la vostra Playstation credo proprio che dovrete ancora attendere...

CASA PRODUTTRICE
BANPRESTO

GENERE
AVVENTURA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 85
- Disegni ottimamente renderizzati e full-motion ben definito
- Non convincono molto gli effetti di morphing quando ci si volta

SONORO 72
- Alcune musiche sono molto suggestive
- Altre, invece, risultano fastidiose e ripetitive. Assente il parlato

GIOCABILITÀ 70
- Controlli abbastanza immediati
- Ma la forte presenza del giapponese rende tutto più difficile

LONGEVITÀ 65
- Chi capisce il testo lo finirà in poche ore. Gli altri vi impiegheranno un po' più di tempo, sempre che non si stanchino prima

GLOBALE 74
Lodevole tentativo della Banpresto di cambiare genere, peccato per la facilità degli enigmi

SI RINGRAZIA
JAPAN PLANET PER IL CD

GUNBIRD

ガンバード

Di tutti gli sparatutto visti fino a questo momento per PS-X, quelli completamente nuovi e mai usciti in versione arcade si sono rivelati (**Philosoma** a parte) dei mezzi fiaschi, esibendo una realizzazione tecnica alquanto scialba ed insignificante che di certo non ne giustifica l'acquisto. Fortunatamente però, questi ultimi costituiscono un numero molto ridotto, mentre la maggioranza è formata da una serie di conversioni fedelissime dei più famosi e gettonati coin-op. **Gunbird** è l'ennesimo esempio di questa tendenza che a mio avviso si rivela una strategia vincente: perché perdere tempo nella creazione di giochi del tutto innovativi, quando si può risparmiarlo copiando quelli da sala, concentrandosi sulla qualità delle stesse conversioni? A dire il vero, questo tipo di titoli possiede anche un difetto molto marcato che deriva proprio dalla loro vera natura e cioè la scarsa longevità. Giocando in sala, questi sono sicuramente impegnativi da portare a termine anche per il livello di difficoltà che solitamente è settato su valori molto elevati, mentre finirli in casa propria, seduti in poltrona ed usando i continue illimitati, può essere addirittura troppo facile per qualsiasi giocatore di media bravura. Anche **Gunbird**, d'altra parte, è afflitto da questo difetto ma si difende bene grazie ad un paio di trovate che se non altro aiutano a migliorare le cose: la prima consiste nella sequenza dei livelli che invece di seguire sempre lo stesso ordine, vengono assegnati a caso ed in maniera diversa ad ogni nuova partita mentre la seconda, una volta persa una vita, vi farà ripartire dall'inizio del livello che stavate affrontando. Per quanto riguarda lo stile utilizzato, **Gunbird** è il classico shoot'em up in 2D con grafica molto fumettosa e dal tratto tipicamente giapponese. I personaggi selezionabili per portare a termine la missione sono cinque, ognuno con caratteristiche ed armi differenti, potenziabili grazie ai soliti power up, mentre il game è formato da una serie di livelli, popolati da un sacco di nemici, oltre agli immancabili boss di fine livello che secondo il mio modesto parere sono realizzati con molta cura. Niente di nuovo all'orizzonte quindi, ma sicuramente **Gunbird** è un gioco molto piacevole che non mancherà di divertire tutti gli shooters in crisi di astinenza.

OPZIONE ARCADE, DOVE SEI FINITA?

Essendo la fedele conversione di uno sparatutto a scorrimento verticale, era logico aspettarsi quella famosa opzione denominata "arcade" che in effetti consente, una volta girato il televisore su un lato, di godere delle stesse immagini, usate nel coin-op. Anche **Raiden** offriva questa possibilità, ma restando a **Gunbird** è interessante notare come la versione per Saturn possieda questa modalità che manca invece su quella Play Station. La cosa senz'altro più assurda è che, iniziando a giocare, l'immagine su schermo non lo riempie completamente ma rimangono ai lati dell'area di gioco due strisce nere veramente poco belle da vedere: la presenza di queste ultime sottointende da sola la presenza della modalità arcade, altrimenti perché non lasciare direttamente le immagini a tutto schermo? Misteri della vita, certo, ma rimane il fatto che l'opzione arcade è sparita: che se ne siano forse dimenticati?

COMMENTO

Il genere degli sparatutto sta diventando abbastanza numeroso anche sulle nuove console e nel nostro caso sulla PS-X, dove fino a non molto tempo fa i giochi di questo genere erano veramente pochi. **Gunbird** è uno sparatutto frenetico con una buona dose di stage, nemici dalle svariate forme ed un bel carico di mostri di fine livello dall'aspetto abbastanza originale che non mancherà di tenervi impegnati per un certo periodo di tempo, più o meno lungo a seconda dei gusti. In effetti, giocando da soli e dosando i continue infiniti, si potrebbe aumentare la durata e la vita del titolo stesso ma invece di ricorrere a questi squallidi espedienti "autolimitanti", potrebbero sviluppare giochi più complessi e duraturi che risultino stimolanti da giocare anche una volta finiti.

CONCORSO DI DISEGNO

Una cosa molto discutibile ma indubbiamente originale è la presenza di un sacco di disegni, fatti dai fans dei personaggi del gioco, che potremo ammirare come in una galleria d'arte, a nostro piacimento. I disegni sono più di 400 e sono gli stessi che hanno partecipato ad un concorso tenutosi in Giappone in data non precisata. Alcuni di questi sono caratterizzati da un tratto molto infantile mentre altri sono realizzati con ottima mano e abilità; i più belli sono comunque quelli originali, che di sicuro piaceranno molto agli appassionati dei manga e sono visionabili, come anche le scenette animate che illustrano le caratteristiche salienti di tutti i protagonisti del gioco.

COMMENTO

Se il coin-op vi è piaciuto, ecco un motivo in più per comprarvi questo titolo, che del resto ne è la fedelissima conversione: l'unica cosa che proprio non ho digerito è la mancanza della modalità arcade, che nella versione Saturn permette di ribaltare lo schermo e godere di un immagine identica a quella da sala. Anche così, **Gunbird** è comunque un gioco molto divertente che grazie anche ai diversi personaggi selezionabili e al diverso ordine dei vari livelli, assicura una buona varietà e quindi longevità.

CASA PRODUTTRICE
ATLUS

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 85
- ▲ Molto carina e priva di rallentamenti
- ▼ Perché manca l'opzione arcade per ribaltare il televisore?

SONORO 86
- ▲ Musiche belle...
- ▼ ...ma non molto varie ed effetti sonori nella media

GIOCABILITÀ 86
- ▲ Nessun problema sotto questo aspetto : tutto OK!

LONGEVITÀ 80
- ▼ Finirlo non è certo difficilissimo...
- ▲ ...ma se vi piace il genere lo rigiocherete ancora

GLOBALE 84
Un valido sparatutto che comunque non raggiunge livelli eccezionali

SI RINGRAZIA
JOYSTICK FUN PER IL CD

MAGICAL DROP

CASA PRODUTTRICE
DATA EAST

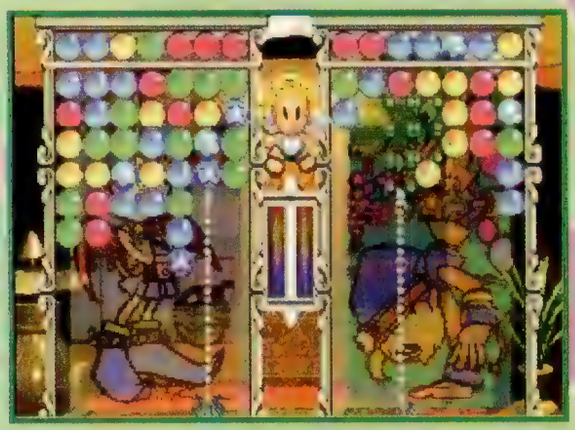
GENERE
ROMPICAPO

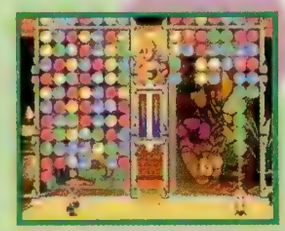
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

Magical Drop è un gioco che per quanto riguarda il concept e lo stile, ricorda molto titoli come **Puyo Puyo**, **Puzzle Bobble** e affini, riportandoci in un mondo dove giocabilità e sfida personale prevalgono su grafica e sonoro. Pur ripercorrendo sentieri già battuti, **MD** offre poi una serie di trovate innovative che cambiano in parte le strategie possibili e quindi il modo di giocare in sé stesso. Inizialmente, si ha la possibilità di selezionare uno dei sei personaggi con cui iniziare la partita: grazie a questi, che oltretutto sono interamente renderizzati, potrete prendere parte al gioco, cercando di superare una serie di livelli dalla difficoltà crescente, oppure sfidare un amico che è sempre più divertente. In **Magical Drop** comunque, anche giocando da soli si è sempre in compagnia, grazie agli abili avversari controllati dal processore centrale che non mancheranno di mettere alla prova i vostri riflessi. Lo schermo è quindi diviso in due parti, con il vostro personaggio posizionato nella parte bassa dello schermo stesso ed un certo numero di palline in quella alta. Le palline sono colorate in modo diverso e scendono dall'alto verso il basso con una velocità variabile: se il rivale riesce a far scoppiare un certo numero di palline, queste riappariranno come per incanto nella nostra area di gioco, mettendo in pericolo l'agognata vittoria. Le palline vanno agganciate (solo quelle dello stesso colore) e poi rilasciate successivamente in prossimità di altre simili, con l'obbiettivo di farle scoppiare e guadagnare spazio prezioso: ricordate che se queste arrivano all'altezza del vostro "omino", la partita sarà persa! **Magical Drop** è in definitiva un gioco divertente ma senza grosse pretese che, vuoi per la giocabilità, vuoi per l'elemento sfida, si rivela una buona alternativa per gli appassionati del genere. Comunque, una delle particolarità di **Magical Drop** consiste, a differenza di altri titoli simili, nella presenza di power up che possono essere sfruttati nei momenti più difficili, come ultima difesa contro gli attacchi dei veloci avversari controllati dalla CPU. Questi ultimi non sono sfruttabili immediatamente ma vengono attivati unendo un minimo di tre elementi, sparsi a caso all'interno dell'area di gioco: ricordate che questi devono essere dello stesso colore per dare il loro effetto; se ad esempio si "agganciano" insieme tre elementi di colore azzurro, il risultato sarà quello di veder scomparire dallo schermo tutte le palline di quel colore, aumentando così le proprie possibilità di recupero.





COMMENTO

Magical Drop non è certo un titolo che passerà alla storia ma di sicuro piacerà a tutti coloro che preferiscono uno schema di gioco semplice e immediato ma allo stesso tempo avvincente per l'elemento di sfida personale. A dire il vero, **MD** di sfida ne offre parecchia grazie all'elevato grado di difficoltà che, senza diventare frustrante, impegna i riflessi in maniera considerevole; è anche possibile un'altra modalità di gioco (questa volta totalmente in singolo) che vi permette di misurare la vostra abilità per mezzo di una gradevole variante sul tema: con un numero di movimenti limitato, dovrete cercare di ripulire, schermate sempre più complesse, facendo scoppiare tutte le palline presenti. Se vi piace il genere, fateci un serio pensierino...

GRAFICA 80
▲ I vari personaggi renderizzati sono ben fatti

SONORO 80
▲ Musichette molto carine ed orecchiabili

GIOCABILITÀ 82
▲ Lo schema di gioco è molto facile...
▼ ...ma l'abilità degli avversari guidati dalla CPU mette spesso in crisi nelle prime partite

LONGEVITÀ 82
▲ Se vi piace il genere, ecco un titolo che (grazie anche all'opzione 2 giocatori) giocherete a lungo

GLOBALE 82
Un titolo simpatico che potrebbe piacere molto ai fanatici di **Puyo Puyo** e affini

PREMIER TOTOGOL

il programma per dare i numeri nel modo giusto!

Il nuovo concorso a premi TOTOGOL, in pochissimo tempo, è diventato un fatto di costume nazionale che dispensa ricchi premi.

Premier TOTOGOL versione "light" è lo strumento informatico che consente di avvicinare l'utente di PC al mondo sistemistico in modo semplice, ma efficace.

La grande facilità d'uso, la completezza dei dati e la totale interattività fanno del programma un valido e concreto supporto per lo studio sistemistico.

L'interfaccia grafica, particolarmente curata, garantisce un facile e immediato impiego del prodotto, anche a coloro che non sono particolarmente esperti nell'utilizzo del computer.

Nella rivista, allegata alla confezione, sono inoltre presenti nozioni sulle strategie di gioco con particolari riferimenti alle condizioni presenti nel programma; completano la parte descrittiva, esempi pratici, illustrati in modo dettagliato.

Premier TOTOGOL versione "light", un programma per dare i numeri nel modo giusto!

IN EDICOLA
SOLO LIRE
24.900
RIVISTA +
FLOPPY DISK

FIREMEN 2

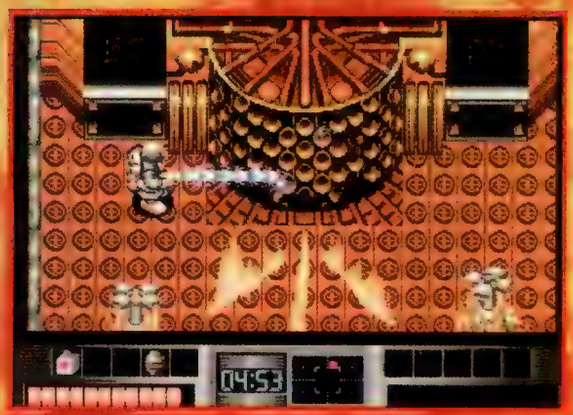
Da qualche tempo a questa parte, la categoria dei giochi in 2D sembra rivalutata da numerose software house nipponiche che si impegnano nello sviluppo di titoli, utilizzando questo stile grafico con risultati più o meno brillanti. In un periodo come questo, in cui la moda dei poligoni sembra dilagare a dismisura, la scelta di un ambiente grafico bidimensionale sembra alquanto coraggiosa, soprattutto quando si parla di console della nuova generazione ed in questo caso di Sony PS-X.

Nel caso di questo **Firemen 2**, uscito anche per il 16 bit di casa Nintendo, la Human ritiene che grafica ed effetti tridimensionali non siano determinanti per la creazione di un buon prodotto, preferendo concentrarsi sulla giocabilità e sullo schema di gioco. **Firemen 2**, a dire il vero, è un genere abbastanza particolare: è in pratica una via di mezzo tra un gioco di esplorazione e i più comuni sparatutto: la differenza con questi ultimi però, salta subito all'occhio, tanto che invece di abbattere le solite astronavi a colpi di laser, dovrete spegnere un incendio a colpi di idrante. Il gioco in effetti, vi pone nei panni di due intrepidi pompieri con una missione ben precisa da portare a termine; un enorme grattacielo, che tra l'altro sembra più un gigantesco centro commerciale, è stato invaso dalle fiamme trasformandosi in una trappola incandescente: sta a voi cercare di salvare le numerose vittime, rimaste intrappolate nell'edificio eliminando le fiamme che lo minacciano. I due pompieri lavorano sempre in coppia (anche giocando da soli infatti sarete sempre seguiti dal secondo pompiere) e sono dotati di attrezzature diverse e personalizzate che usano a seconda delle situazioni; il primo fireman è equipaggiato con una specie di spruzzatore portatile dalla carica infinita, mentre il suo socio è solito adoperare un'ascia per spegnere le fiamme. I protagonisti poi, sono dotati di una smart bomb (sempre ad acqua) e possono compiere altre azioni secondarie come correre oppure abbassarsi, per seguire strade meno battute ma in ogni caso, essendo i power up completamente assenti, non possono potenziare il loro arsenale bellico come invece ci si poteva aspettare. Parlando della struttura del gioco, troverete la solita serie di livelli dalla difficoltà crescente ma molto ben calibrata, che vi darà la possibilità di portare in salvo la moltitudine di persone rimaste intrappolate nel grattacielo oltre ad eliminare il maggior numero di fiamme, sparse all'interno dei livelli stessi. A differenza di altri titoli simili, che propongono i livelli sempre nello stesso ordine senza alcuna novità, **Firemen 2** offre sotto questo punto di vista una buona variante, grazie ad un tipo di percorso differenziato che innalza di molto l'elemento longevità. Una volta arrivati in determinati punti dell'edificio, vi sarà data la possibilità di scegliere il vostro tragitto, tramite il classico bivio: una volta intrapresa una certa strada, anziché un'altra, la sequenza e la natura dei vari stage cambierà completamente, portandovi a visitare nuove locazioni, nuovi nemici e boss di fine livello; inutile dire che l'idea del percorso differenziato è certamente gradita e dà un senso di libertà maggiore rispetto a titoli più guidati e ripetitivi. Come accennato all'inizio, questo gioco non fa della grafica una delle caratteristiche fondamentali e si è preferito regalare spazio alla giocabilità (bisogna ammettere che è molto buona) e ad altri elementi, come ad esempio la variante dei livelli che senz'altro contribuiscono in senso positivo. Tuttavia è doveroso notare come la grafica di **Firemen 2** sia molto spesso inadeguata, soprattutto quando la console in questione è una PlayStation: i numerosi sprites, compresi quelli dei due protagonisti, sono caratterizzati da un piacevole stile giapponese, molto tondeggiante e colorato, senza contare che le animazioni e la fluidità si mantengono su livelli abbastanza elevati; la nota dolente arriva quando si parla dei fondali, che di certo non farebbero una gran figura nemmeno su una console a 16 bit: i colori sono spesso molto pallidi e poco azzeccati, mentre gli errori di prospettiva e la totale mancanza del minimo strato di parallasse, completano un quadro non certo roseo. Se tutto ciò può sembrare inadeguato per le attuali macchine a 32 bit, sappiate che la grafica non è tutto e che questo **Firemen 2** potrebbe rivelarsi come una discreta scelta in alternativa ai soliti sparatutto.

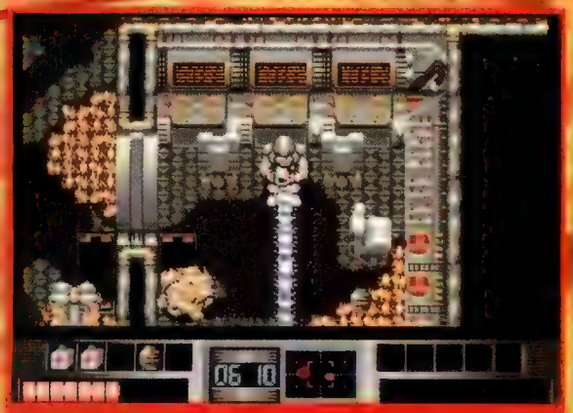
SI RINGRAZIA
JOYSTICK FUN PER IL CD

La schiettezza dell'estinto Cristo veglia sull'operato del vostro pompiere

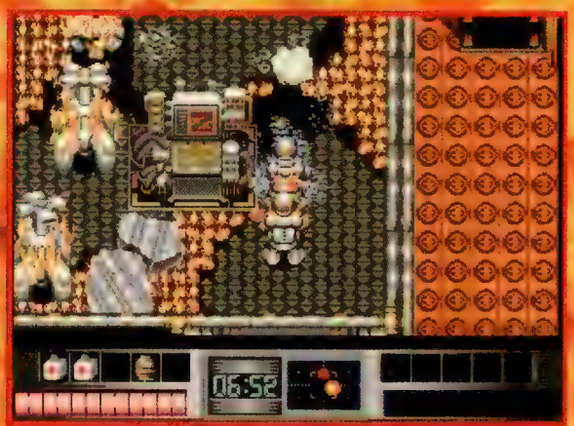
COMMENTO



La centrale sta per esplodere e quell'idiota di Homer Simpson non si è neanche accorto della spia di surriscaldamento!



Ideal Potevano ambientarlo allo stadio con i getti che cercano di respingere la folla di hooligans assatanati! Riponsandoci, è proprio una vaccata...



Come dire, siamo tra due fuochi... ehm...

Ecco come un giochino apparentemente privo di contenuti, possa all'atto pratico rivelarsi come un titolo tutto sommato godibile e divertente; se sorvoliamo sul fatto che la console su cui gira è una PS-X, (la grafica, a parte la maggiore velocità e qualche colore in più, è identica alla versione Snes), **Firemen 2** non è poi così malvagio. In fin dei conti, il concept è abbastanza divertente, ed il numero di livelli, che oltretutto possono essere percorsi in ordine differente, assicurano anche una certa varietà. Carina l'ambientazione, belle le musiche e la possibilità di giocare in coppia con un amico completa la situazione che, nonostante le premesse, non è poi da buttare via.

Massimo

CASA PRODUTTRICE
HUMAN

GENERE
AZIONE

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 75

▲ Sprite molto colorati e definiti
▼ Fondali spesso banali ed insignificanti

SONORO 85

▲ Le musiche riescono a creare la giusta atmosfera
▲ Il parlato e gli effetti sonori fanno il loro dovere

GIOCABILITÀ 83

▲ Il controllo dei personaggi non è niente male
▼ Alcuni errori di prospettiva nei fondali creano qualche fastidio

LONGEVITÀ 84

La varietà dei percorsi e quindi dei livelli, allunga la vita del gioco.

GLOBALE 82

Un titolo che nonostante la grafica da 16 bit è anche abbastanza divertente

COMMENTO

Se tra i vostri idoli e miti il draghetto Grisù occupa ancora un posto di rilievo, ecco il gioco che da tanto tempo stavate aspettando. **Firemen 2**, neanche a farlo apposta, vi vede nei panni di due simpatici pompieri alle prese con un colossale incendio in un grattacielo ancor più colossale. Le persone in pericolo sono molte e guarda caso anche molto vulnerabili, trattandosi più che altro di donne, vecchi e bambini. Il gioco non è certo un gioiellino graficamente parlando ma sa farsi perdonare grazie ad una realizzazione nel complesso buona e ad una serie di particolari accorgimenti quali i percorsi variabili, le musiche e la giocabilità che in generale raggiungono buoni livelli.

Pablo

DOOM TROOPERS

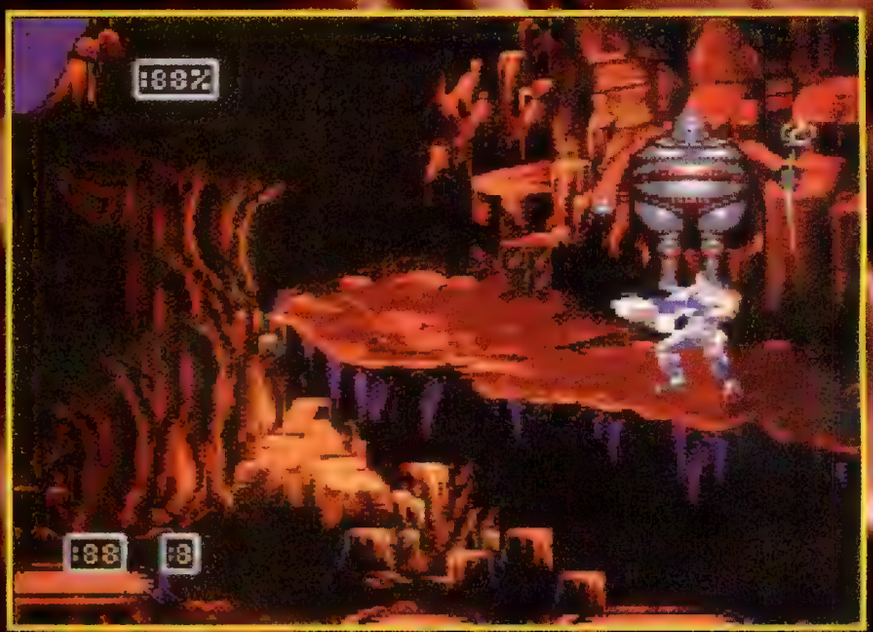
Nonostante il nome possa trarre in inganno, il famoso gioco splatter che, partendo dai PC, ha invaso tutto il mondo dei videogiochi non c'entra. Si tratta invece del nome con cui è conosciuto fuori dall'Italia il gioco di carte denominato Mutant Chronicles. Per chi non lo avesse mai sentito nominare, si tratta di storie ambientate in un ipotetico futuro apocalittico, fatto di eserciti di mutanti e di battaglie sanguinose; proprio in questo simpatico scenario di pace e amore si svolge questo gioco, che risponde a un solo imperativo: distruggere. Il vostro compito infatti, impersonando un indomito Rambo del futuro, è quello di polverizzare e polpettizzare sistematicamente tutto quello che vi si para davanti, senza farvi troppi problemi di tattica o tecnica: basta sparare. Per fare ciò, inizialmente sarete armati semplicemente di un fucile che comunque riesce a fare discreti danni; col proseguo però potrete raccogliere una discreta varietà di armi speciali che vi consentiranno di potenziare il vostro fuoco fino a diventare una disumana macchina da guerra. Tutti i tipi di arma a vostra disposizione sono comunque dotati di un limitato numero di munizioni, che vi vengono mostrati in alto a sinistra dello schermo: il primo numero rappresenta i colpi del fucile, il secondo quelli dell'arma speciale, che inizialmente sono zero.

Altro da dire sul gioco non c'è molto: i livelli si sviluppano a scorrimento orizzontale senza evidenziare mai una grossa varietà e, al contrario, dimostrando una costruzione dei livelli piuttosto datata, con tipi di situazioni (come alcuni passaggi su piattaforme) che sarebbero degni del museo di storia naturale dei videogiochi. Una nota positiva a favore di questo gioco è rappresentata dalla possibilità di giocare in due contemporaneamente, anche se in questo modo si viene a creare un po' troppa confusione sullo schermo.

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

POCO PIU' CHE SOPRAMMOBILI

Abbiamo già accennato alla limitatezza delle situazioni disponibili, spieghiamoci meglio: il gioco si articola su cinque livelli ambientati ognuno su un pianeta diverso. Peccato che però in pratica siano tutti uguali fra loro. Il perché di questa noia è dato anche dal limitato numero di avversari, solo quattro, che affronterete nell'arco dell'intero gioco. Ma stiamo scherzando? Purtroppo no, tutti questi dati da videogioco del terzo mondo sono tragicamente veri e sparati in pompa magna dagli stessi programmatori!



UN CAST MUTEVOLE E MUTANTE

Potrete scegliere il vostro eroe fra i due personaggi presenti. Il primo è un umano Mitch Hunter (ma da dove è uscito con un nome così, da Baywatch?), agente scelto dei corpi speciali. Il secondo è Max Steiner, un non meglio identificato essere che potrebbe benissimo avere passati alieni così come di mutante. Vi chiederete in cosa variano fra loro: in ben poco. Dopo diverse partite passate a testare i comportamenti di entrambi in svariate situazioni, l'unica differenza avvertita è che Mitch è dotato di un mitragliatore in grado di sparare più colpi a distanza ravvicinata, mentre Max è armato con un fucile che spara colpi un filo più potenti ma meno veloci.

MUTANT DOOM TROOPERS

One Player Options

CASA PRODUTTRICE
PLAYMATES

GENERE
AZIONE

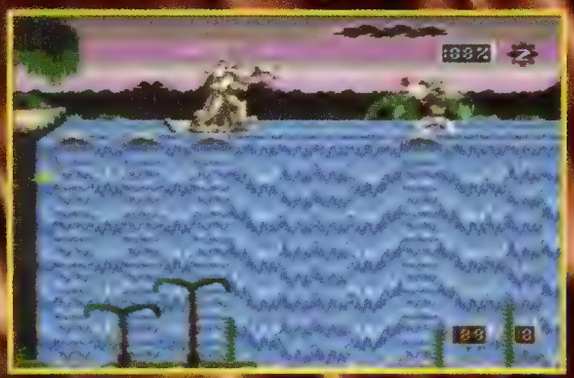
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

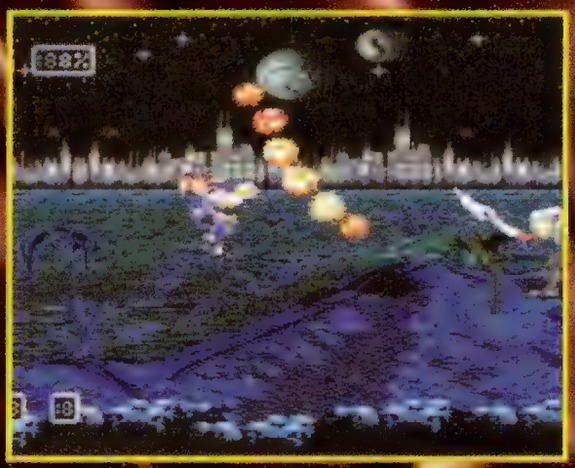
VERSIONE
EUROPEA

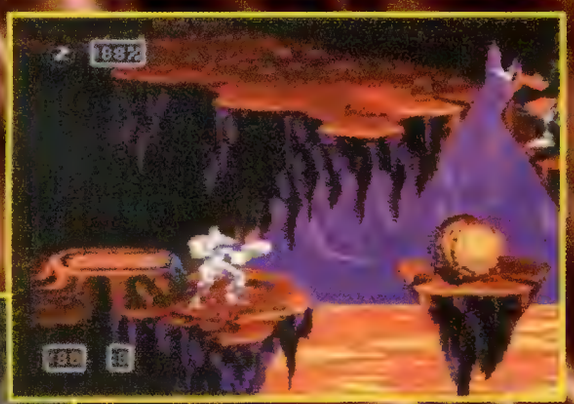
NUMERO GIOCATORI
1-2

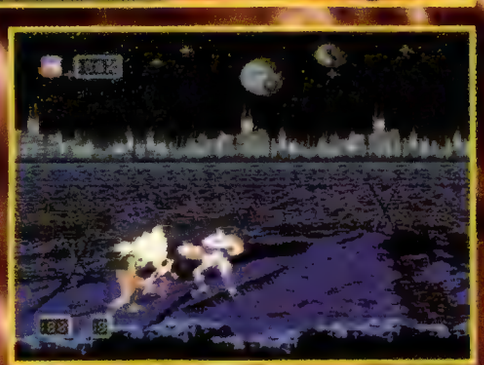
COMMENTO

Siamo ormai arrivati nel 1996, come si fa a produrre ancora giochi basati su di una architettura degna del 1986? Ne ho visti di giochi piuttosto banalotti ma come questo veramente pochi. La grafica è difficilmente definibile, sembra quasi che abbiano cercato di fare qualcosa alla **Donkey Kong Country** ma con risultati pessimi. I fondali sono spesso confusi e non si capisce mai perfettamente cosa succede sullo schermo. La situazione peggiora ulteriormente se si sceglie di giocare in due contemporaneamente: in questo caso veramente il caos regna sovrano e ci si trova a saltellare per lo schermo sprecando dosi industriali di colpi cercando di bersagliare nemici che non si sa bene se siano morti o ancora in vita. Un classico gioco che cerca di sfruttare la licenza di un nome famoso ma purtroppo risulta carente proprio nella struttura di gioco.









COMMENTO

Questi giochi mi mettono sempre di buon umore, anzi per essere più precisi bisogna dire che mi fanno sbellicare dalle risate tanto sono mediocri. E' impossibile definire precisamente quale sia il punto debole di **Doom Troopers**, per il semplice fatto che nulla è fatto in modo oscenamente brutto, ma d'altro canto non c'è nulla che sia realizzato in modo eccellente. Prendiamo la grafica: un'accozzaglia informe di sprite pieni zeppi di particolari, come se per volerci mettere per forza troppe cose abbiano ottenuto un risultato pietoso; la si potrebbe definire "barocca". La giocabilità è veramente ridicola in quanto l'azione è un inno alla monotonia e la struttura dei livelli ha fatto venire in mente a tutta la redazione i bei tempi in cui ci si sollazzava con gli 8 bit. Sfido chiunque a divertirsi con questo gioco per più di un pomeriggio. In genere poi la possibilità di giocare in due contemporaneamente aumenta la longevità, ma in questo caso è il contrario: i personaggi non fanno altro che ostacolarsi a vicenda rendendo caotica e incomprensibile l'azione. Basta! Passiamo oltre...

GRAFICA **78**

▲ Si vede che i programmatori ce l'hanno messa tutta per ottenere qualcosa di diverso dal solito...
▼ ...ma i risultati che hanno ottenuto sono veramente bruttissimi

SONORO **70**

▼ Qualche musichetta striminzita non riesce a distrarre l'attenzione dalla mediocrità generale del gioco

GIOCABILITÀ **60**

▲ Le prime partite sono cariche di slancio e voglia di distruggere
▼ In alcuni passaggi il sistema di controllo dimostra tutta la sua limitatezza

LONGEVITÀ **50**

▼ L'azione di gioco è sempre la stessa, i livelli sono quanto di più noioso sia immaginabile per Super Nintendo

GLOBALE **51**

Un vero esempio di programmazione: guardatelo per capire come NON va sviluppato un videogioco che pure aveva un concept interessante

SD GREAT BATTLE V

"Anata no koibito no hoppa ni ttuite hanashimashoo....Ringo no yoona katachi wo shiteiru hoppa desu ka, uri no yoona katachi o shiteiru hoppa desu ka. Mochiron kudamono ga kirai nara okii mondai desu!"

Come? Non avete capito niente? Beh, se avete capito qualche cosa di quello che ho detto i casi sono due: o siete giapponesi o siete malati, poiché mettersi di sana pianta a tradurre una frase in giapponese senza sapere neanche un ideogramma (che poi qui non ci sono, ma fa niente) è tipico di una mente particolarmente contorta ma, essendo **SD Great Battle V** un gioco completamente in giapponese, mi sembrava simpatico scrivere almeno un introduzione in lingua nipponica. Comunque, per tutte quelle persone che non hanno la fortuna di avere un amico in grado di tradurgli il significato della frase sopra citata, ecco i sottotitoli con la traduzione e senza neanche dover andare alla pagina 777 del Televideo.

"E' uscito per il Super Famicom (per chi non lo sapesse, il nome giapponese del SNES) il quinto episodio della serie SD targata Banpresto".

Contenti?

La singolare sezione sulle mongolfiere...

Il primo schermo è una chiara parodia di Wild Guns

Il ritorno del cavaliere deforme...

STORIA DEFORME

Sapete qual è la caratteristica principale di ogni episodio della serie **SD Great Battle**? Che ognuno è sempre completamente differente dal precedente per quanto riguarda la struttura di gioco o, quantomeno, introduce sempre delle sostanziali novità. Il primo, infatti, era una sorta di sparatutto visto dall'alto sullo stile dei vecchissimi **Ikari Warriors** o **Smash TV**. **SD Great Battle II** stravolse completamente il genere e quello che era uno soprattutto si trasformò in un picchiaduro alla **Final Fight**. Il terzo episodio è l'unico della serie che rimase fondamentalmente identico al precedente (la classica eccezione che conferma la regola) mentre con il quarto episodio ci fu l'ennesimo stravolgimento e il tutto divenne una sorta di gioco di azione misto a piattaforme con delle sezioni arcade dove a bordo di un potente robot si doveva combattere contro i mostri nemici.

Gundam nel West? Solo i giapponesi potevano

COMMENTO

Tanto per cambiare, **SD Great Battle V** è quasi completamente diverso dal predecessore e questo è sicuramente un punto positivo segnato a suo favore. Certo, direte voi, la struttura è differente ma i generi sono pur sempre stati già sfruttati da qualche altro titolo e quindi l'originalità va a farsi friggere. Innanzi tutto lascerei perdere il discorso dell'originalità, in quanto l'ultimo gioco veramente originale per quanto riguarda ogni suo aspetto, a quanto ricordo io, è **Tetris**. Il fatto è che ogni **SD Great Battle** si ispira sempre a generi poco sfruttati in quel determinato periodo e quindi non ha problemi a farsi notare in mezzo a una marea di altri titoli praticamente uno uguale all'altro. Se poi contiamo il fatto che il gioco, prima di tutto, è ben realizzato, con una grafica e un sonoro tra i migliori mai apparsi e il solo fatto che si tratta di un episodio della mitica serie SD attira una notevole fetta di pubblico, credo che **SD Great Battle V** possa essere considerato un titolo degno di rispetto. Se stravedete per i robot SD o vi erano piaciuti i precedenti capitoli, non potete lasciarvelo sfuggire, altrimenti dateci un'occhiata e poi decidete con calma.

IL BUONO, IL BRUTTO E IL SUPER DEFORMED

SD Great Battle V non sfugge alla tradizione e, anche in questo caso, il gioco è quasi completamente differente dai precedenti. La storia è praticamente sempre la stessa e vede i soliti quattro (Gundam, Raiden, Ultraman e il misterioso Fighter Roa) alle prese con i vari mostri nemici che vogliono conquistare il mondo. Lo scenario è ambientato nel vecchio West e la struttura della prima parte del gioco è praticamente una sorta di parodia di **Wild Guns**, dove i protagonisti vengono visti di schiena e, utilizzando un mirino, dovranno sparare ai vari nemici eliminandoli uno ad uno. La seconda parte, invece, rimane il classico gioco di piattaforme tipo **Castlevania** dove la scelta del personaggio può decidere, spesso, il destino del giocatore. Ogni personaggio, infatti, ha delle particolari caratteristiche, caratteristiche che possono risultare molto utili per superare alcune sezioni altrimenti molto difficili da affrontare.

COMMENTO

SD Great Battle V rimane fedele al suo scopo, ovvero quello di prendere i quattro personaggi più famosi in Giappone, trasformarli in strani esseri dalla testa enorme e ficcarli in un contesto in cui non c'entrano assolutamente niente. Se a tutto questo aggiungiamo una grafica ben realizzata, una colonna sonora frenetica e dei simpatici effetti, otteniamo una delle migliori parodie esistenti sul mercato del SNES, i cui diretti concorrenti non sono altro che i predecessori di questo ennesimo capitolo della serie SD. Personalmente sono anche un appassionato di questo genere di personaggi e delle varie versioni animate che però si trovano solamente in terra nipponica per cui un titolo come questo ha per me un valore e un credito ancora maggiore, ma non è certamente solo questo il suo unico lato positivo. A parte la realizzazione tecnica, infatti, **SD Great Battle V** è anche molto giocabile grazie ai numerosi livelli e al fatto che sia praticamente un insieme di due giochi differenti. Concludendo, se diete degli appassionati sapete già che cosa dovete fare, se invece non lo siete dateci ugualmente un'occhiata, pena il perdersi uno dei giochi più divertenti usciti per il 16 bit Nintendo.

CASA PRODUTTRICE
BANPRESTO

GENERE
AZIONE

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1 - 2

GRAFICA 90
▲ Personaggi SD decisamente ben disegnati e animati

SONORO 83
▲ Musiche frenetiche ed effetti ben realizzati
▼ Dopo un po' diventa monotono

GIOCABILITÀ 92
▲ I personaggi SD hanno sempre un gran fascino

LONGEVITÀ 85
▲ Più di dieci livelli differenti. Ne avrete per un bel pezzo
▼ Troppo difficile nei livelli avanzati

GLOBALE 88
Viene da chiedersi come sarà il sesto capitolo della serie. Un picchiaduro? Un gioco di corse? Boh, chi vivrà, saprà!

TOY STORY

Toy Story, ovvero la storia del gioco e visto che stiamo parlando di un videogioco mi sembra anche il minimo che si parli quanto meno della trama. Come? Toy Story è il titolo del gioco? Ma allora sarebbe il caso di dire The Story of Toy Story... vabbé, lasciamo perdere. Allora, ricominciamo dal punto di partenza. Dunque, che cos'è Toy Story? Risposta: un film! Cioè, un film che però deve ancora uscire nelle sale cinematografiche di cui, però, è già stata prodotta la versione videoludica. Ma allora si tratta di un altro di quei rari casi dove è il videogioco a ispirare il film! No, no e ancora no. Dunque, procediamo con ordine: Toy Story è un film di animazione completamente realizzato in computergrafica, solamente che il gioco, realizzato in contemporanea col film, ha visto la luce prima della sua controparte in celluloide. Capito adesso? Come sarebbe a dire, no?

Quanto tempo è passato dalla computergrafica di Tron...

Hmm... dinosauri in computergrafica devo averli già visti da qualche parte...

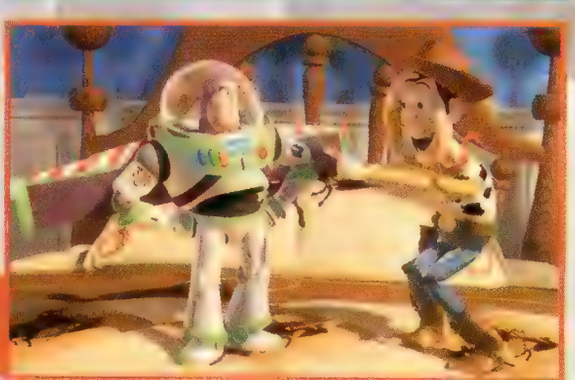
UN GIOCO DI GIOCHI

Se credete che il titolo di questo box si riferisca solamente al fatto che **Toy Story** ha come protagonisti dei giocattoli, vi sbagliate di grosso. La caratteristica principale di questo titolo, infatti, è di racchiudere al suo interno una caterva di videogiochi differenti, dal puzzle game allo sparatutto. Nei primi livelli, infatti, occorre risolvere determinate situazioni prima dello scadere del tempo. Poi troviamo delle sezioni di corsa simili a **Rock'n'Roll Racing** e di nuovo delle sezioni di piattaforme, per continuare con dei livelli ispirati a **Doom** e addirittura alcune sezioni sparatutto. Insomma bisogna ammettere che in **Toy Story** ce ne è veramente per tutti i gusti, per non parlare della realizzazione tecnica e della grafica tratta direttamente dal film. Non a caso tra i grafici del gioco appaiono gli stessi nomi che hanno realizzato il lungometraggio.

Scontro finale!

DISNEY TECHNOLOGY

Toy Story segna una svolta decisiva nella storia della Walt Disney e nel modo in cui la famosa casa realizza le sue pellicole. Sin dalle sue prime produzioni, infatti, la Disney ha sempre cercato di ridurre i costi e i tempi di realizzazione delle sue pellicole e l'animazione via computer ha sicuramente segnato un punto cruciale nei metodi di produzione della compagnia americana. Sono molte le produzioni Disney dove il computer ha giocato un ruolo fondamentale (La Bella e la Bestia, il Re Leone e il più recente Pocahontas) ma mai prima d'ora era stato fatto, da quest'ultima, un tentativo di realizzare un lungometraggio interamente realizzato e animato via computer.



Non ci voglio credere: ci hanno messo pure una sezione in stile Doom!

SILICON DELLE MERAVIGLIE

Molti si chiedono sempre come cavolo vengano realizzate le animazioni tridimensionale via computer. Se devo essere sincero il concetto di rappresentazione tridimensionale è molto semplice da capire, molto meno da farsi. Il tutto sta nel definire un particolare oggetto e tutti i suoi particolari sotto diversi punti di vista, laterale, frontale e dall'alto. E' come se si disegnasse una proiezione ortogonale. Prendiamo per esempio un quadrato. Definendo le varie dimensioni, è possibile curare direttamente la realizzazione guardandolo di lato o di fronte. Una volta costruito e definite le sue caratteristiche, sarà poi il computer a realizzare l'immagine completa con tanto di colori e ombre. Certo, questo è un discorso a grandi linee e non dà neanche l'idea di tutto il lavoro che c'è dietro anche a un solo fotogramma di **Toy Story**. Costruire, infatti, un oggetto come Buzz o Woody richiede una cifra di tempo per non parlare del tempo di calcolo necessario a un computer per la realizzazione di ogni fotogramma. Vi dico solamente che un Pentium a 100 MHz con 16 MB RAM per realizzare una sola immagine di **Toy Story** ci avrebbe impiegato minimo tre ore (e sono ottimista). Ovviamente alla Pixar non usano certo dei semplici PC, bensì quei mostri di potenza targati Silicon Graphics, in grado di realizzare un'immagine del genere in pochi secondi ma che, purtroppo, sono fuori dalla portata di qualsiasi portafoglio che non sia quello di un miliardario. Il più economico dei Silicon Graphics costa qualche cosa come venti milioni mentre il più costoso supera i cento milioni.

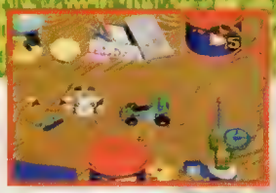
La varietà di Toy Story è incredibile: ecco a voi Macro Machines!

Ma questo è un T-Rex, non un velociraptor!

TO, TOTOTOTO, TON, TOYS!

Il titolo è **Toy Story** quindi è singolare e siccome la trama vede tanti giocattoli... va bene, va bene basta così... non vado avanti... adesso, Diego, metti giù quella spada diabolica, così, da bravo, grazie... ufff, l'ho scampata bella! Stavo dicendo, **Toy Story** è l'ultima fatica della Walt Disney ed è stato prodotto in collaborazione con la Pixar, una ditta specializzata in produzione e animazione di filmati via computer e che è ben conosciuta nel mondo video per il mitico Tin Toy, cortometraggio premiato addirittura con l'Oscar nel 1988. Non solo, è stato lo stesso John Lasseter di Tin Toy a dirigere Toy Story. La storia di **Toy Story** è ambientata in un mondo dove i giocattoli prendono vita quando i padroni sono fuori casa ed è ambientato interamente nella cameretta di un bambino. Il film descrive il conflitto e la guerra che si crea tra i giocattoli quando si avvicinano gli eventi più temuti, ovvero il Natale e il compleanno del bambino: tutta la storia si incentra sulla loro paura di essere sostituiti. Per questo verranno presi in esame vari giocattoli come il Tirannosauro Rex con i complessi di inferiorità, Mr. Potato Head, Etch-a-Sketc, l'astronauta Buzz, che non si rende conto di essere un giocattolo e suscita l'invidia degli altri giocattoli per poi finire con il protagonista, il cowboy Woody.

Un altro degli incredibili scenari di Toy Story



CASA PRODUTTRICE
DISNEY

GENERE
AZIONE

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

COMMENTO

Sono esterrefatto! Non ho mai visto nulla del genere sul SNES! La grafica è qualche cosa di fenomenale. Si, lo so che è presa direttamente dal film, ma io non sto parlando solo dei personaggi, ma anche della fluidità con cui si muovono e di tutti gli effetti del gioco. Lo sfondo è completamente in parallasse con i mobili che cambiano forma a seconda della loro posizione e i personaggi sono tra i più grossi che mi sia mai capitato di vedere (il cane è alto tutto lo schermo e si muove in maniera ultra fluida), il tutto è condito in una festa di colori che mai ho ammirato sul SNES. Anche la giocabilità raggiunge livelli molto alti, e questo grazie ai diciannove livelli di gioco, praticamente uno differente dall'altro e non si rischia neanche di terminarlo in pochi giorni dato che è anche piuttosto difficile. Insomma, **Toy Story** si aggiudica, per il momento, il titolo di miglior gioco del 1996 per SNES e vi assicuro che difficilmente potrà essere superato.

Diego

COMMENTO

Aspettate un attimo che apro la cartuccia... ummm... no, non mi sembra di vedere chip strani a 1746 bit, quindi non mi resta che credere che quello che ho davanti è un sano e genuino SNES. Certo che è incredibile, in 32 MBit sono riusciti a racchiudere la potenza di una PSX, e scusate se è poco. I personaggi sono enormi e animati in maniera eccezionalmente fluida mentre tutti gli effetti del gioco farebbero invidia alle più recenti console a 32bit. Chi è che dice che il SNES è morto? Aspettate di vedere dal vero la sezione stile **Doom** o la sezione automobilistica alla **Skidmarks** e poi mi direte se pensate davvero una cosa del genere. Eppoi, diciannove livelli (19!) non sono affatto pochi e ognuno è completamente diverso dal precedente. Non c'è niente da fare, i programmatori hanno davvero superato se stessi e **Toy Story** è davvero un capolavoro di grafica e giocabilità. Se avete visto il film, dovete assolutamente comprare il gioco. Se avete comprato il gioco dovete vedere il film e, come dice Jerry Calà, se avete comprato il film e visto il gioco avete fatto su un casino...

Jack

GRAFICA 98
▲ Il giudizio dice tutto. Le foto non rendono abbastanza l'idea!

SONORO 86
▲ Musiche simpatiche e ottimi effetti sonori

GIOCABILITÀ 93
▲ Al primo impatto rimarrete a bocca aperta

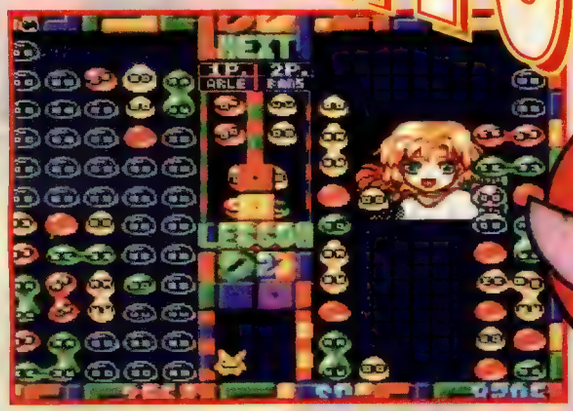
LONGEVITÀ 92
▲ Ogni livello è una sorpresa
▼ E' un po' difficile ma forse è meglio così

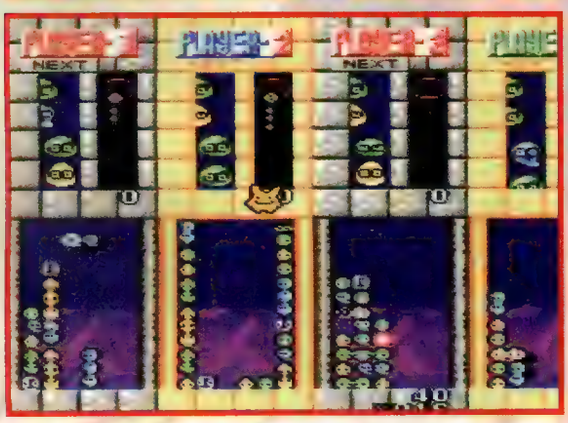
GLOBALE 92
Un capolavoro di gioco per un capolavoro di film. Entrambi imperdibili!

SUPER PUYO PUYO 2

Puyo Puyo, ovvero il gioco delle gelatine folli, vecchissimo titolo uscito quasi sette anni fa per il mitico MSX2 e convertito da allora per le più disparate console e computer giapponesi. Super Puyo Puyo 2 è il secondo titolo della serie ad apparire sul SNES ed è praticamente una versione graficamente migliorata della precedente. La struttura di gioco di Puyo Puyo è una delle tante di chiara ispirazione tetrissiana e vede il solito pozzo nel quale cadono a coppie delle buffe gelatine colorate munite di sguardo ebete al cento per cento e in grado di attaccarsi solamente alle gelatine del proprio colore. L'abilità del giocatore consiste nel cercare di formare gruppi di quattro gelatine in modo che queste possano scomparire e lasciare spazio alle altre gelatine. Se, per caso, il pozzo dovesse riempirsi fino all'orlo la partita sarebbe persa. In Super Puyo Puyo 2 è possibile anche giocare in coppia sfidando il computer o un amico. Lo scopo è quello di eliminare l'avversario e l'unico modo di ottenere questo risultato è quello di far assemblare il più alto numero di gelatine alla volta in modo che all'avversario cadano delle gelatine in più o, addirittura, una mega gelatina la quale causerebbe non pochi problemi al malcapitato.

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA





COMMENTO

Eh sì, **Puyo Puyo** rimane sempre **Puyo Puyo**. Il gioco delle gelatine ebeti è uno dei cloni più divertenti che sia mai uscito e sicuramente il più simpatico. La grafica in fin dei conti si limita al necessario ma, in fondo, dire che la grafica di **Super Puyo Puyo 2** e brutta è come affermare che la grafica di **Tetris** è cubettosa. Il sonoro, invece, è molto bello con effetti e frasi digitalizzate e musiche divertenti e frenetiche. Ma, come ho accennato prima, il pezzo forte di **Puyo Puyo** è la giocabilità. Giocare da soli è già un divertente passatempo ma quando si gioca in due uno contro l'altro allora si trasforma in un frenetico gioco di azione dove sudore, battito a mille e imprecazioni contro l'avversario non mancano e si rischia sempre di venire alle mani per l'entusiasmo. Insomma, **Super Puyo Puyo 2** non sarà il megatitolo dell'anno ma rimane un gran gioco, non tanto per il fatto che sia un seguito o che altro, ma solo perché è **Puyo Puyo**.

CASA PRODUTTRICE
COMPILE

GENERE
ROMPICAPO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 80
Fa il suo lavoro, nulla di più ma in fin dei conti è già tanto

SONORO 92
Effetti di elevata qualità e musichette divertenti

GIOCABILITÀ 90
Il fascino di **Puyo Puyo** è irresistibile

LONGEVITÀ 91
Da soli è divertente, in due diventa una fonte inesauribile di sfide

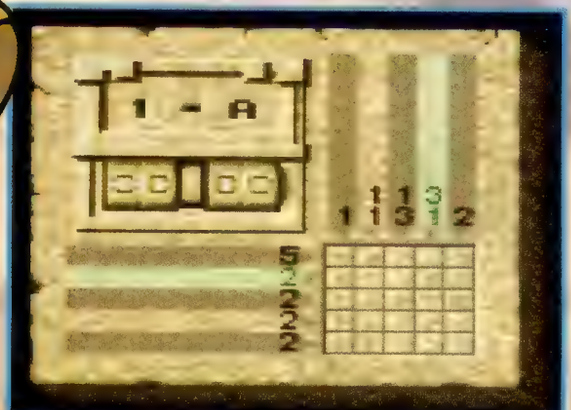
GLOBALE 90
Il mito di **Puyo Puyo** non tramonterà mai

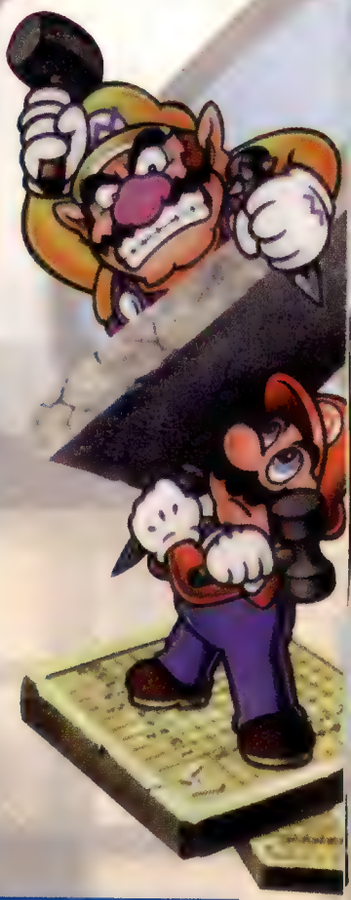
Mario's Picross

Abbiamo sudato sette camicie per cercare di sottrarre Mario alle grinfie di Bowser e i suoi accoliti, pertanto si impone una lunga pausa per recuperare le forze. Guarda caso, però, il gioco più indicato a tale scopo ha per protagonista ancora quel baffone di Mario. Mario's Picross è apparso per la prima volta la scorsa estate sul Game Boy e ha onorato la tradizione dei rompicapo targati Nintendo rivelandosi un puzzle-game di grande presa e riscuotendo un notevole successo di critica e pubblico. E questa versione per Super NES di recente introduzione sul mercato si propone di ripetere il successo del suo predecessore attraverso montagne di puzzle, una grafica di qualità superiore e a colori e, naturalmente, alcune comparsate da parte del mitico idraulico.

QUI SI DANNO I NUMERI!

Chiunque osservi la griglia di **Picross** per la prima volta, può pensare che il gioco sia molto difficile. In effetti alcuni dei puzzle sono molto difficili da risolvere, ma il concetto che sta dietro alla cosa è molto semplice. Il gioco viene giocato su una griglia che varia di dimensione. Ogni fila, che sia orizzontale o verticale, ha un numero o serie di numeri che indica quanti blocchi occorrono per completare una fila. Se c'è più di un numero, significa che deve esserci uno spazio fra ogni serie di blocchi.





INDIZIATO DI REATO

Prima di ogni puzzle, il giocatore può usufruire di un'opzione che gli permette di avere una traccia da seguire. Tale traccia è costituita da una fila verticale e da una orizzontale che vengono riempite prima che inizi il conto alla rovescia dei minuti concessi per risolvere il puzzle. Quelli fra voi che sanno giocare particolarmente bene a **Picross** possono giudicare in quale punto sia bene fermare la fila, così da avere maggiori probabilità di completare il puzzle nel tempo stabilito. L'accettazione della traccia non è assolutamente penalizzata e rende il puzzle più facile, specie se i numeri visualizzati sono per lo più bassi.

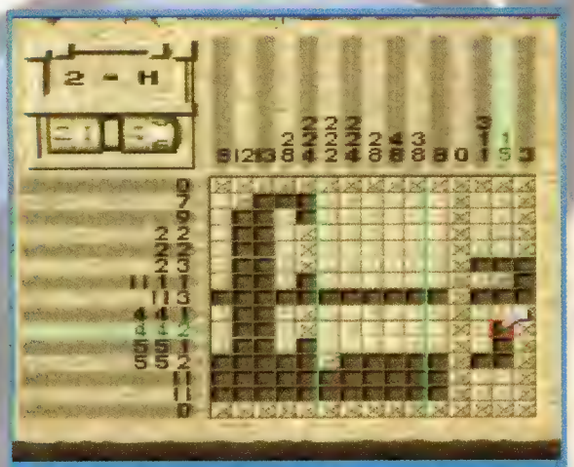
UN ROMPICAPO DI PRIMA, SECONDA, TERZA SCELTA...

Che conosciate bene **Picross** oppure no, dovete sapere che c'è un assortimento di livelli d'abilità fra cui scegliere, sebbene non si possa accedere agli ultimi tre livelli se prima non si è completato quello che li precede. Una volta completato il primo livello, il giocatore può affrontare gli altri tre nell'ordine che gli pare. Proprio come leggere la Gazzetta, no?

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

CHI HA TEMPO NON ASPETTI TEMPO

I giocatori hanno trenta minuti per completare ogni singolo puzzle. Prima che cominciate a pensare che questo sia un gioco per scalda-sedie, sappiate che ogni errore è punito da una drastica diminuzione del tempo a disposizione di cui sopra. Il primo errore compiuto è penalizzato con una sottrazione di due minuti; tale cifra raddoppia ad ogni errore successivo fino a raggiungere un massimo di otto minuti in meno per errore. E' tuttavia possibile completare ogni puzzle senza fare un errore, in quanto esiste sempre una mossa logica da fare per sbrogliare la matassa, anche se a volte occorre sudare parecchio per scoprirla.



A volte Picross ricorda un po' Campo Minato, un immortale rompicapo per PC e Mac

TORNO SUBITO

Una delle nuove opzioni proposte dalla versione Super NES è la possibilità di salvare un puzzle mentre si è ancora impegnati a risolverlo, e di ritornarci a posteriori. Dunque, se nel mezzo della partita vi scappa di fare un bisognino o la mamma vuole che andiate a fare la spesa al suo posto, potrete risparmiarvi le frustrazioni che di norma derivano da questi inconvenienti grazie a questa nuova opzione. Vi pare poco?

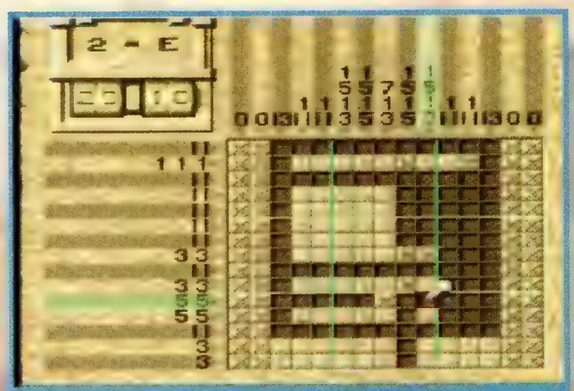
COMMENTO

Mario's Picross era perfetto come gioco per Game Boy e ha conquistato il cuore di innumerevoli videogiocatori in tutto il mondo. Fa dunque molto piacere che il gioco adesso debutti anche sul Super NES. I fruitori più esperti di **Picross** apprenderanno con sgomento che la versione Super NES è seducente e sadica quanto la versione portatile ed è dunque in grado di tenere svegli ventiquattro ore su ventiquattro e per molti giorni o addirittura settimane. Roba fina, questa. Roba che vi rimarrà impressa nella mente per mesi.

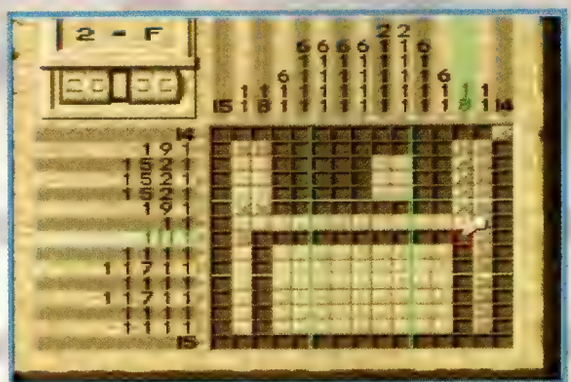
COMMENTO

Moltissimi sono i rompicapo attualmente in circolazione e molti sono, fra essi, quelli che propongono una variante dell'idea che sta alla base di **Tetris.** E' pertanto molto appagante cimentarsi in un rompicapo assolutamente nuovo. Il concetto su cui **Picross si** basa è semplice, ma il gioco vero e proprio non lo è. L'unico neo di questa cartuccia è il fatto che una volta completata un'immagine, non c'è motivo di rivisitare il puzzle relativo. Il gioco inoltre funziona meglio nel suo formato originale, il buon vecchio Game Boy, e probabilmente non è il tipo di gioco per cui si è disposti a sborsare un centone. Questa è soltanto una versione di lusso del gioco per il Game Boy con un paio di extra che pur essendo graditi non giustificano l'aumento nel prezzo. Nel complesso, rimane comunque un bel rompicapo.

Superando un livello potrete godervi questa stupefacente immagine, ahem...



Mario's Picross: più adatto per un portatile ma comunque più che divertente anche sul Super Nes



CASA PRODUTTRICE
NINTENDO

GENERE
ROMPICAPO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 83

▲ Efficacemente perfezionata rispetto alla grafica della versione Game Boy
▼ Alcune immagini sono un po' oscure...

SONORO 80

▲ Lo stesso orecchiabile motivetto della versione Game Boy, più qualche nuova melodia

GIOCABILITÀ 88

▲ Come in tutti i rompicapo della Nintendo, anche in **Mario's Picross** una partita tira l'altra

LONGEVITÀ 80

▲ Quattro livelli di difficoltà e una quantità pazzesca di puzzle da completare
▼ Finiti i livelli, non ci tornerete sopra

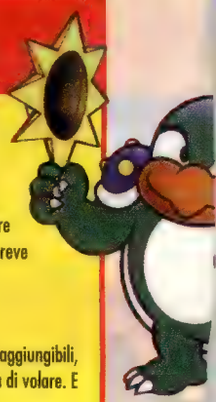
GLOBALE 80

Benché sia un gioco più adatto al Game Boy, è decisamente seducente. In breve, nel campo dei rompicapo per Super NES, la Nintendo ha fatto nuovamente centro!

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

Attenzione, amici lettori. Quello che andiamo a recensire non è uno dei soliti giochi per Virtual Boy. Tanto per cominciare, è un bel gioco, e poi ha per protagonista un simpatico personaggio che risponde al nome di Wario. Ebbene sì, parliamo di WarioLand, il gioco che potrebbe salvare il Virtual Boy da una fine prematura. Perché, diciamoci la verità, la console tridimensionale della Nintendo ha veramente bisogno di una spintarella: le vendite in Giappone e negli USA, infatti, sono state decisamente inferiori rispetto alle previsioni. Ma a onor del vero, non è alla macchina che si devono addossare le colpe di questo pessimo inizio, bensì al software. A parte poche eccezioni, i giochi prodotti fino ad oggi sono risultati mediocri, se non veramente disastrosi. Ma ora c'è WarioLand, un sequel in 3D del fortunatissimo gioco per Game Boy che dovrebbe dare al Virtual Boy quella spintarella di cui parlavamo poche righe più su. Ma prima di divagare troppo con queste considerazioni sul futuro del VB, vediamo che fine ha fatto quell'adorabile antitesi di Mario. Ebbene, dopo la sua spasmodica caccia al tesoro in quel di WarioLand sul Game Boy, il nostro omaccione se n'è volato su una remota isola tropicale con l'intenzione di rilassarsi e prendere il sole. Peccato per lui (ma non per noi) che non appena tocca la sedia a sdraio, alcune creature dall'aspetto bizzarro lo prendono alle spalle e gli rubano tutti i suoi tesori! Naturalmente il nostro eroe si getta all'inseguimento dei furfanti, ma prima che riesca a raggiungerli, questi fuggono in un passaggio segreto celato da una cascata e quindi spariscono. Wario indossa allora il suo fido elmetto, entra nel passaggio e... una nuova avventura ha inizio!

TANTO DI CAPPELLO



Durante i suoi viaggi, Wario si imbatte in numerosi tipi di elmetti magici. Una volta deposti sul suo capoccione, questi copricapi gli conferiscono poteri di ogni genere: vediamoli nei dettagli…

TORO
Questo elmetto con le corna dona a Wario la forza di un bue, così da poter sgominare i nemici e sbriciolare barriere blocchettose a forza di spallate. Inoltre, premendo il pad verso il basso mentre si salta, Wario può provocare un breve terremoto, così da stordire per alcuni istanti i tarpani più piccoli.

AQUILA
Se Wario non riesce a raggiungere certi bonus con un semplice salto non è perché questi si trovino ad altezze irraggiungibili, ma perché non dispone di questo fantastico elmetto alato! Una volta indossatolo, infatti, Wario acquista la capacità di volare. E molto in alto, per giunta.

DRAGO MARINO
Le facoltà inceneritrici di questa bestiolina possono essere acquisite da Wario una volta indossato questo elmetto. Basta quindi una pressione sul tasto di Fuoco per abbrustolire a morte nemici e blocchi.

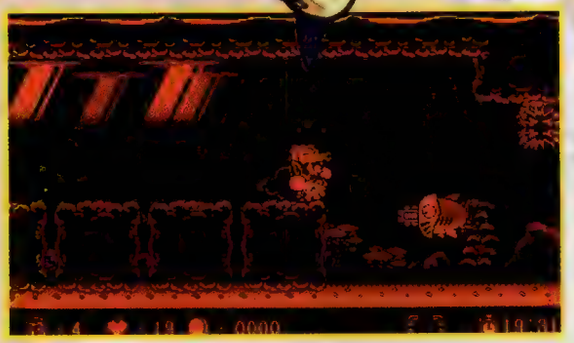
IL RE DEI DRAGHI
Wario deve sudare parecchio per trovare questo elmetto, perché è il più raro di tutti. Non per niente, esso riunisce in sé i poteri dell'elmetto dell'Aquila e quelli dell'elmetto del Drago Marino. Con questo sulla zucca, Wario è praticamente invincibile!

TRIDIMENSIONAL TENZONE

Ogni tre o quattro livelli Wario deve battersi con il tradizionale super-antagonista dall'aspetto ributtante (in una parola, il boss). Questi brutti ceffi si presentano in varie fogge e dimensioni, ma si avvalgono tutti dei chip grafici speciali del Virtual Boy per saltare come dei matti dentro e fuori dallo schermo, impegnando Wario con incredibili attacchi tridimensionali che provengono da tutte le direzioni. Alcuni di questi boss sono davvero difficili da liquidare, ma valgono certamente lo sforzo, perché la ricompensa è una montagna di ricchezze!

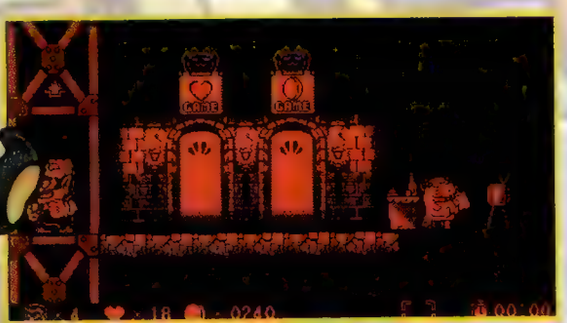
GRATTA E PERDI

Sebbene **WarioLand** contenga solo quattordici livelli, questi sono abbastanza difficili da completare: molto più di quanto lo erano quelli del **WarioLand** versione Game Boy, almeno. Inoltre, è quasi impossibile vedere la scena di chiusura nella sua intierezza senza localizzare e raccogliere i dieci oggetti speciali nascosti all'interno di stanze segrete lungo tutta l'estensione del gioco. Raccogliere questi oggetti è un compito che viene reso più difficile dal fatto che se si perdono tutte le proprie vite, uno degli oggetti incamerati vi viene confiscato come punizione, sicché dovete tornare a cercarlo!



COMMENTO

A differenza del mio collega, non impazzisco per **WarioLand**. Per essere onesto, avendo visto le cose stupende che la Nintendo ha fatto col 3D per **Super Mario 64**, mi aspettavo molto di più. Non fraintendetemi: è un gioco eccellente, dotato di tutta la giocabilità e la varietà che i patiti di Mario e Wario potevano aspettarsi da un platform targato Nintendo, ma a voler essere oggettivi, un gioco del genere poteva essere tranquillamente fatto, seppure non un po' di sforzo, anche su un comune Game Boy. Inoltre, come dice Fabio, lo si finisce con eccessiva facilità. Ciononostante, non potrei veramente ridere di quei fans che, in preda a un attacco di esagerata devozione nei confronti dei loro beniamini, andassero ad acquistare di corsa anche questa cartuccia. Mario e Wario erano e sono dei miti, e l'immenso piacere che si trae dal rivederli in azione può bastare a giustificare la spesa.



COMMENTO

Alleluja! **WarioLand** è il primo gioco per Virtual Boy che io mi sia trovato a giocare per più di dieci minuti... e adesso so perché la Nintendo consiglia ai possessori di questa macchinetta di staccarsi dallo schermo di quando in quando! Dopo un'ora passata a guardare quelle piccole schermate in rosso e nero, ho cominciato a sentirmi molto strano, come se mi avessero fatto un'anestesia totale! Tuttavia, dopo alcuni minuti, mi sono sentito di nuovo bene e, anzi, ero già ben disposto a dedicarmi di nuovo al gioco, tale è il magnetismo che può esercitare su una persona. Tutti gli ingredienti che hanno reso il **WarioLand** originale un classico del Game Boy sono presenti anche in questa nuova cartuccia insieme ad alcune belle innovazioni. Come già detto da qualche parte su queste pagine, gli effetti tridimensionali svolgono una funzione puramente cosmetica (cioè non alterano la struttura di gioco come fa il 3D di **Super Mario 64**), il che lascia un po' delusi. Inoltre, il gioco non è così impegnativo come poteva essere; benché si debbano trovare tutti gli oggetti speciali per finire il tutto correttamente, penso che vi basterebbe anche una sola settimana per riuscirci. Nonostante le sue manchevolezze, però, **WarioLand** rimane un gioco di grande presa ed è certamente degno di figurare nell'Olimpo dei platform firmati Nintendo.

Fabio

CASA PRODUTTRICE
NINTENDO

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 91
- ▲ Nitida e vivace, con ottime animazioni e fondali dettagliati
- ▼ Il 3D è un semplice ornamento

SONORO 83
- ▲ Complessivamente ottimo, seppur occasionalmente un po' pigolante e fastidioso...
- ▼ ...specie se abbinato al 3D rosso!

GIOCABILITÀ 95
- ▲ Di alto livello, come al solito; del resto, avete mai visto un platform di Mario/Wario che fosse una bufala?

LONGEVITÀ 80
- ▲ Molto più difficile di quanto non lo fosse **WarioLand** sul Game Boy
- ▼ Solo quattordici livelli in tutto il gioco? Se è uno scherzo, è di pessimo gusto!

GLOBALE 89

Un altro fantastico platform firmato Nintendo, oltre che un'autentica manna per quei proprietari di un Virtual Boy che finora avevano patito la carenza di software di qualità per il loro gingillo

Incredibile ma vero! Quegli energumeni di Raiden, Scorpion e compagnia bella si accingono a irrompere per la terza volta nel portatile della Nintendo a suon di calci, pugni, folgori letali e urla disumane. E come di consueto, Super Console scende prontamente in campo per offrirvi una recensione esclusiva della cartuccia. Sarà dunque questo Mortal Kombat 3 un gioco degno dei suoi due illustri predecessori o si finirà col paventare una quarta puntata? Ai due commenti l'ardua sentenza...

MK3

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

Rispetto alle due precedenti versioni, la grafica è ancora migliorata

I DOMINATORI DELL'UNIVERSO

Ai tempi in cui il primo **Mortal Kombat** si materializzò sui nostri teleschermi, l'intero torneo era stato organizzato al fine di mantenere l'equilibrio fra le forze positive e le forze negative dell'universo. Ora, però, quel mascalzone di Shao Khan ha aperto un passaggio fra l'Aldilà e il povero indifeso pianeta Terra e ha fatto a pezzi quest'ultimo come un bambino a cui è stato negato un lecca-lecca. Molti degli abitanti del verde pianeta sono rimasti uccisi, ma fra essi un gruppo di guerrieri scelti si è fatto avanti con l'intenzione di cacciare Shao Khan a pedate. Non che l'iniziativa possa servire a far risorgere i milioni di persone già uccise, ma almeno potrete, una volta sconfitto Shao Khan, disporre di un immenso cortile e di molta quiete.

OTTO BASTANO?

A differenza della versione Super NES, che vantava un contingente completo di combattenti dal pugno facile, la versione Game Boy di **Mortal Kombat 3**, con le sue peculiari manchevolezze tecniche, è provvista di "soli" otto guerrieri imperituri da scatenare mediante i comandi del joypad. Nonostante la scarsezza di personale, però, Smoke è ancora in servizio quale personaggio nascosto, e del resto, chiunque desiderasse cimentarsi nella versione Game Boy del primo **Kombat** per pura malinconia, scoprirebbe che la cartuccia dispone di appena sei personaggi!

Otto personaggi, ma nascosto da qualche parte c'è anche un certo Smoke...

Qualcuno ha detto "fatality"?

ATTRAZIONE FATALE

Un gioco della serie di Mortal Kombat non sarebbe tale senza un esauriente corredo di fatality, perciò siamo lieti di riferirvi che, proprio come tutte le console dell'ultima generazione e il PC, anche il Game Boy vanta mosse mortali per ciascun personaggio. Dunque, quando giocate con la vita di qualcuno e non sapete come fare per levargliela, tenete a mente che a vostra disposizione avete la buona vecchia fatality.

ATTENZIONE AL DETTAGLIO!

A paragone di questo terzo episodio, le versioni Game Boy dei due **Mortal Kombat** precedenti risultano un po' più veloci ma presentano meno particolari grafici. Se vi prendete la briga di esaminare personalmente le prove, potrete vedere quanto la tecnologia del portatile targato Nintendo si sia evoluta da primo al terzo **Kombat**.

COMMENTO

Oh cavolo, che delusione! Naturalmente, date le ovvie limitazioni dell'hardware in questione, nessuno si aspettava che sul Game Boy **Mortal Kombat 3** fosse perfetto quanto il coin-op, ma dopo l'ottima versione per il Super NES era lecito aspettarsi un gioco migliore di questo. Non è proprio una schifezza e se volete a tutti i costi una versione portatile di **Mortal Kombat 3**, questa cartuccia potrebbe fare benissimo al caso vostro. Tuttavia, chiunque fosse interessato ad acquistare un picchiaduro di qualità, farebbe meglio a osservare da vicino **Killer Instinct**.

UN TASTO DOLENTE MA NON TROPPO

Benché il Game Boy presenti solo due tasti sulla sua superficie e il Super NES possa approfittare di tre pulsanti, la Acclaim è riuscita efficacemente a replicare le modalità di controllo del **Mortal Kombat 3** originale con l'aiuto del tasto per lo Start. In pratica i tasti A e B si occupano dei vostri calci e pugni, mentre lo Start è destinato ad azionare quelle parate che vi evitano la frattura di qualche arto.

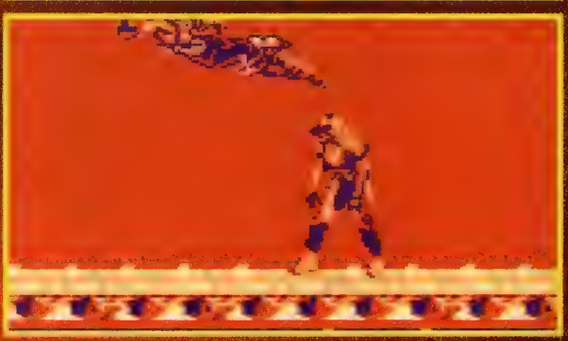
Punizione a due: Rayden appoggia la palla e Sonia scaraventa il pallone non si sa dove!

COMBATTIMENTI CODIFICATI

Cosa farebbe un utente di **Mortal Kombat 3** senza quei famosi Kodici di Kombat? Si toglierebbe la vita, probabilmente. Ecco perché anche la versione Game Boy ha rispettato la gloriosa tradizione della saga "mortalkombattiana" nascondendo nelle sue viscere le chiavi della sua resa. Tenete dunque d'occhio la nostra sezione dei trucchi, perché non appena arriveranno sulle nostre scrivanie li pubblicheremo: su questo potete scommetterci i glutei!

COMMENTO

Sarà che questa serie di picchiaduro mi ha ormai stancato... fatto sta che **Mortal Kombat 3** non mi ha entusiasmato. Anzi, a dire il vero l'ho trovato piuttosto mediocre. La versione Game Boy doveva essere difficile per onorare le versioni per le console a 16-bit, ma anche rispetto allo standard del Game Boy, **MK3** non è molto divertente. L'attenzione al dettaglio è notevole e il gioco vanta più elementi grafici delle sue incarnazioni precedenti, ma sul fronte della giocabilità **Killer Instinct** gli è decisamente superiore.



CASA PRODUTTRICE
SOFTWARE CREATIONS

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 79

▲ Ben dettagliata e migliore di quella dei due **Mortal Kombat** precedenti

SONORO 60

▼ Tema di **Mortal Kombat** un po' scialbo e per di più gli effetti sonori sono pochi e banali

GIOCABILITÀ 70

▲ Più opzioni, mosse e personaggi rispetto alle versioni precedenti
▼ A volte il gioco può farsi un po' scattoso

LONGEVITÀ 68

▼ Bisogna essere un grande fanatico di cose "mortali" per apprezzare: in giro ci sono picchiaduro migliori di questo

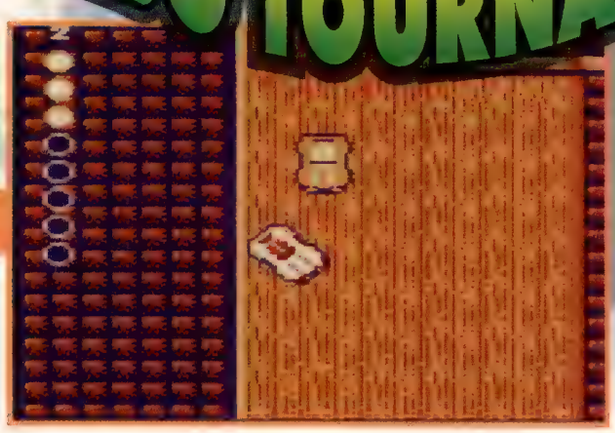
GLOBALE 76

La versione GB di **MK3** sa di stantio e in giro ci sono troppi picchiaduro migliori di questo per renderne giustificato l'acquisto. Solo per i fedelissimi della serie

Non posso credere che una persone che legga Super Console regolarmente non sappia che cosa sono le Micro Machines; ma insomma ragazzi si può sapere cosa cavolo vi insegnano a scuola di questi tempi? Vabbé, per tutti i novizi sappiate che le Micro Machines non sono altro che una serie di piccoli (il termine più appropriato sarebbe proprio micro) veicoli che hanno fatto la loro comparsa nel mondo come giocattolini per bambini per passare poi a protagonisti di una serie di videogames a dir poco epocali. Ovviamente la gamma di mezzi a disposizione è molto ampia e comprende nelle sue folte fila elicotteri, motoscafi, moto, auto da rally and so on, ognuna delle quali presenta un proprio stile di guida. A tutto ciò bisogna poi aggiungere la gran varietà di opzioni disponibili nella modalità a un giocatore, la più importante delle quali è costituita dal Challenge Mode grazie al quale potrete gareggiare contro altri 3 bolidi controllati dal computer. Qui il vostro scopo sarà quello di riuscire a completare i vari tracciati piazzandovi almeno nelle prime 2 posizioni in modo da assicurarvi la qualificazione alla gara successiva. Nel malaugurato caso in cui non doveste riuscire a piazzarvi sui primi due gradini del podio, sarete costretti a ripetere la prova, il che potrà avvenire un massimo di 3 volte dopo di che sarete squalificati senza nessuna pietà! Per tutti i Niki Lauda in erba poi ci sarà anche la possibilità di passare al tracciato successivo facendo solo 2 giri. Tutto quello che vi sarà richiesto non sarà altro che riuscire a battere il record sul giro dimostrando così la vostra abilità di pilota e guadagnandovi i galloni di pilota-caramella '95-'96. Inoltre, nel caso in cui riusciate a vincere 3 gare di fila, avrete la possibilità di disputare una prova bonus nella quale, a bordo di un camion, dovrete riuscire a raccogliere 30 minuscole macchinine prima dello scadere del tempo. Nel caso in cui la vostra imprese abbia successo, verrete ricompensati con una bella vita extra, altrimenti ciccia. Continuando con le opzioni, abbiamo poi la Super League nella quale potrete cimentarvi in una serie di 4 gare al termine di ognuna delle quali vi verrà affibbiato un numero di punti variabile a seconda della posizione nella quale vi siete piazzati. Ci sono 4 diverse division ad ognuna delle quali prendono parte 4 diversi corridori ed anche i punteggi andranno dall'1 al 4. Una spina nel fianco per i possessori di Game Boy è stato che, quasi sempre, per poter giocare in 2 al titolo per la loro console dotato di questa opzione era quasi sempre necessario linkare 2 macchine con il conseguente obbligo di possedere 2 cartucce dello stesso game. Ora però i ragazzi della Ocean sono riusciti a trovare un metodo che consente a 2 persone di giocare contemporaneamente sfruttando un'unica console! Il primo giocatore controlla il veicolo utilizzando il control pad mentre il secondo invece può smanettare allegramente sui tasti A e B. Per rendere la gara più equilibrata possibile, entrambe le macchine sono state dotate di un sistema di accelerazione automatica per cui non dovrete far altro che preoccuparvi di far curvare il vostro bolide evitando di finire in qualche fosso. Ovviamente il tutto richiede un po' di pratica per poter essere padroneggiato a dovere e, soprattutto, richiede che entrambi i giocatori siano dotati di un paio di manine piccole piccole, altrimenti potreste trovarvi impediti dal pollicione del vostro "collega" che, proprio mentre state per affrontare la curva decisiva, vi si pianta sui pulsanti causando un casino di epiche proporzioni. Intesi?

THE ORIGINAL

Micro Machines 2 TURBO TOURNAMENT

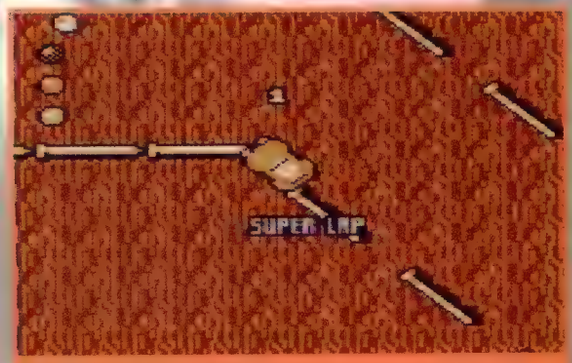


Cadoooooo...

Una scalinata? Manco per sogno, non siamo mica in un gioco normale: state guidando su uno xilofono!

COMMENTO

Non è mai facile recensire un gioco per Game Boy dopo che si è giocata la versione Super Nes fino allo spasimo. Nonostante ciò, devo dirvi che sono rimasto piacevolmente sorpreso da quanto questa conversione risulti buona. Okay, l'aspetto grafico non sarà paragonabile a quello del 16 bit di casa Nintendo, tuttavia la giocabilità risulta eccellente e i vari tracciati ripropongono in maniera molto fedele i circuiti che abbiamo imparato ad apprezzare nella versione originale. Va bene, lo scrolling dello schermo sarà un pochino più lento, il che rende il gioco un po' più facile, tuttavia il gioco risulta comunque dannatamente divertente e coinvolgente; insomma un vero must per tutti i fan dei giochi di corsa!

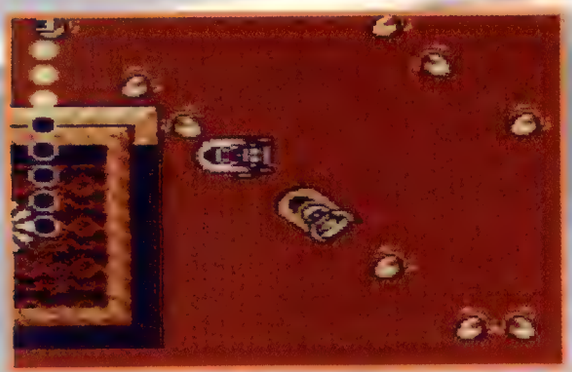


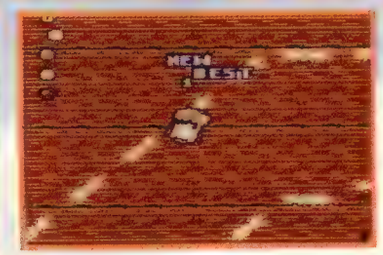
Il Super Lap vi fa automaticamente vincere la gara, però dovete avere una condotta di gara strepitosa

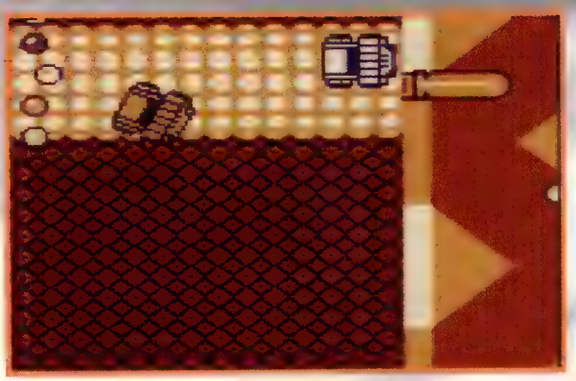
L'unico problema di MM2 sui gibbi è la difficoltà inferiore alle altre versioni

COMMENTO

Io sono sempre stato un grande fan di questo titolo in tutte le sue varie incarnazioni su console, quindi potrete ben immaginare la mia gioia quando ho saputo che, finalmente, avrei potuto trastullarmi con questo titolo anche all'esterno della mia piccola e dolce casupola! Certo, ad un primo impatto la mancanza di colori ed il limitato numero di dettagli su schermo potrebbero anche farvi storcere un po' il naso però, una volta che avrete fatto l'occhio alla "nuova" veste grafica, potrete apprezzare appieno le doti di questo prodotto. Ragazzi, si tratta di un vero concentrato di giocabilità e divertimento che vi terrà incollati al piccolo schermo del Game Boy fino a quando non vi si consumeranno gli occhi! E vai così...







CASA PRODUTTRICE
OCEAN

GENERE
CORSA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 81

▲ Sprite ben definiti e di discrete dimensioni
▼ Non è compatibile con il Super Game Boy (e dove sta il difetto?!?!)

SONORO 80

▲ Meee... Meee... Meee... "Ehi Fabio, guarda che stiamo giocando con i motoscafi!". O scusa Marco: Splaaaaash... Splaaaaash...

GIOCABILITÀ 82

▲ Il sistema di controllo risponde alle sollecitazioni. Azione di gioco sempre piuttosto chiara
▼ Due giocatori su un GB è un po' assurdo...

LONGEVITÀ 82

▲ Tracciati e macchine in quantità industriale; una vera manna per tutti i fan del camper di Barbie o della Jeep di Ken!

GLOBALE 81

Un titolo leggermente più facile dell'originale del quale, comunque, mantiene l'ottimo livello di giocabilità. Insomma un piccolo grande gioco!

SUPER TRIX

Brutte nuove questo mese gente! Infatti, come avrete già potuto notare da voi, questo mese lo spazio che il buon Cardì mi ha "concesso" per i miei Supa Trics è veramente ridotto all'osso (e per giunta buco!). Dannazione, e io che avevo già in programma di massacrarvi con tonnellate di gabole e cheat semplicemente distruttivi e radicali... Vabbè, pazienza, vorrà direi che tutti i Tips che mi sono inventato questo mese passeranno a quello successivo! Ehi guys, ma che cavolo di facce state facendo?!?! Era solo una ingenua battutina! Come, non ditemi che non l'avete capita? Tornando ad argomenti più seri, lasciatemi a questo punto salutare un paio di persone che mi stanno veramente a cuore. Iniziamo subito con mio zio Eufemio che mi ha permesso di completare la mia collezione di francobolli della Papuasia, è poi il turno del buon Acqua che ormai giace disperso nelle nebbie di Oleggio (che, anche lì ci sono i TommyKnockers?!?!). Vengono poi in rapida successione: Antonio, Paoletto, Mazok, Mr Zelda, l'Armando (e suo fratello), Rocco, Antani e pure Garavaglia. Infine un super ciriciao a Gianluca "Oh Mia Dea" Tabbita ed al buon Mike grazie ai quali sono riuscito nella "difficile" impresa di ridurre all'osso il mio già magro conto in banca! Pazienza, sono cose che capitano, vorrà dire che da oggi dovrò mettermi a bacchetta riducendo drasticamente tutte le spese di carattere voluttuario (mangiare, bere, vestirmi...)! Bene, espletata anche questa formalità alquanto lassativa per molti di voi, direi che possiamo anche concludere qui questa intro. Vi rimando ovviamente tutti a casa vostra (nella mia non ci stareste tutti) raccomandandovi di guidare piano e stando ben attenti a non dare passaggi a nessuno, soprattutto al buon vecchio Cardì (il che vale anche per i conducenti della metropolitana Milanese!). Ehi, Paolo ma che faccia stai facendo; suvvia, non te la prendere in fondo un po' di moto non può farti che bene, non ti pare?!?!

a cura di Fabio "X-Gen" Ravetto

BASSIN'S BLACK BASS

SNES

HOT STUFF

Wow gente, ma avete visto che cosa abbiamo qui?!?! Come sarebbe a dire che non conoscete questo gioco?!?! Diamine, si tratta di un titolo sviluppato dai quei genietti della Saragaregna e distribuito in tutti i comuni dell'hinterland milanese dalla Faraganella! Adesso mi dovete spiegare in che cavolo di mondo vivete!

Debug Mode
Prima ancora di accendere la console, ghermite con le vostre sapienti manine il pad uno e premete, e tenete premuti i tasti X e Y. Brancate poi il secondo controller (magari con i vostri bei piedoni prensili!) e pigiate, e tenete pigiati, i tasti A e B. Fatto ciò accendete il caro e buon vecchio SNES: potrete così avere accesso ad una bella schermata sulla quale campeggia la scritta "Debug Mode". Da qui in poi, tramite una serie di semplici operazioni, che ora andrò tosto ad illustrarvi, potrete "aggiustare" i vari parametri di gioco come più vi aggrada.

Adjust Conditions
Nel "Boating" screen, sul secondo pad, premete il tasto A; potrete così fare il vostro ingresso trionfale all'interno del "Casting" screen.

Catch Random Non-Bass
Sempre nel "Boating" screen, e sempre sul controller 2, pigiate con vigore il tasto Y.

Catch Random Bass
Nel "Casting" screen, premete il tasto B sul pad number 2.

Speed Up Time
Sempre nel "Casting" screen, sempre e solo sul controller 2, pigiate X.

BATTLE BLAZE

SNES

OBLIVION
Titolo vecchio fa buon brodo o forse sarebbe meglio dire fa buon code... Vabbè, comunque sia cuzzatevi questi 2 cheat grazie ai quali potrete modificare alcuni dei parametri di questo preistorico beat 'em up per SNES. E vai con lo spadone!

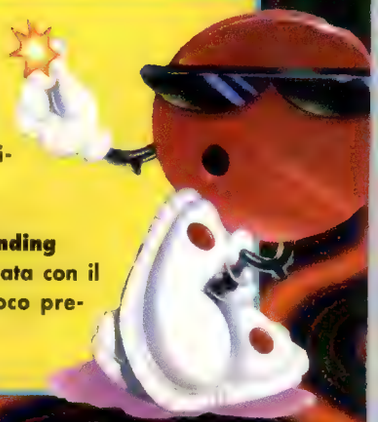
Extra Play Mode
Nello schermo delle opzioni premete, e tenete premuto, DIAGONALE ALTA-DESTRA sul primo pad. Poi, mentre vi state massacrando le dita per mantenere sittale posizione allungate una gambetta e (prendete con il vostro alluce il secondo controller e su questo) premete in rapida sequenza i seguenti bottoni: SU + X, DIAGONALE ALTA-DESTRA + A, BASSO + B, DIAGONALE ALTA-SINISTRA + Y. Avrete così accesso ad una modalità di gioco davvero speciale!
Se invece volete semplicemente avere accesso alla "Credits Option" non dovrete far altro che tenere pigiato, sempre nella schermata delle opzioni of course, DIAGONALE ALTA-SINISTRA e poi pressare (sul secondo pad) i tasti: SU + X, DIAGONALE ALTA-SINISTRA + Y, BASSO + B, DIAGONALE ALTA-DESTRA + A.

COOL SPOT

SNES

CICCIO DI NONNA PAPERA
Se volete vedere la fine di questo gioco ma non avete la benché minima voglia di starci a giocare, allora provate ad inserire questo bel codicillo nella schermata con il titolo del game. Potrete così ammirare la sequenza finale del gioco senza correre il benché minimo rischio!

See Game Ending
Nello schermata con il titolo del gioco premete: L, L, R.

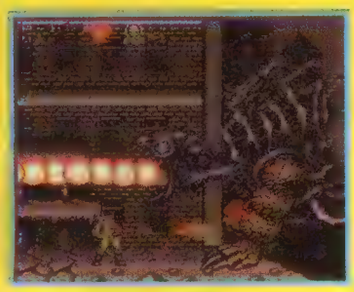


CONTRA 3: THE ALIEN WARS

SNES

LE CALDE NOTTI DI MINNIE

Bene, bene, bene... Guarda un po' chi si rivede! Abbiamo la solita cricca di alieni pelosi pelosi che stanno cercando di conquistare come al solito il nostro povere pianeta. Mi spiace gente, ma oggi proprio non va. Mi sa tanto infatti che, anche questa volta, i simpatici visitatori alieni si beccheranno la solita randellata nelle gengive (a meno che non riescano ad atomizzarmi prima che io abbia finito di scrivere questo trucco!). Non prendetevela cari i miei ET; sono cose che capitano!



Stage Select

Nella schermata di selezione del personaggio, premete in rapida successione e con movimenti felpati e felini i seguenti tasti: SINISTRA, GIÙ, DIAGONALE BASSA-SINISTRA, SINISTRA ed infine il tasto START. Se sarete stati sufficientemente dolci ed amorevoli, potrete udire un suono che vi avvertirà dell'entrata in azione della gabola. Mica male vero?

LOADED

PLAYSTATION

SCHAFT!

In un qualsiasi momento durante il gioco premete START per avere accesso all'In-game Option Menu. Una volta qui premete e tenete premuti i tasti L1 e L2 per 10 secondi. Una volta passati (Adriana!!!! Ce l'ho fatta!!!!), eseguite una delle seguenti sequenze tenendo però sempre pigiati i 2 bottoni incriminati; otterrete degli effetti veramente devastanti!

Labor

Ammo: GIU', DESTRA, CERCHIO, SINISTRA, DESTRA, CERCHIO. Se avete eseguito tutto correttamente, la parola Ammo apparirà sullo schermo. A questo punto vi basterà mettere il gioco in Pausa e poi premere ripetutamente uno dei 4 pulsanti del pad per vedere incrementare in maniera vertiginosa il numero di proiettili a vostra disposizione!

Health: DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, GIU', GIU', SU, TRIANGOLO, CERCHIO. Farà così la sua comparsa sullo schermo una bella scritta Health. Da questo momento in poi ogni volta che metterete il gioco in Pausa e smanetterete su uno dei 4 tasti vedrete aumentare l'energia del vostro piccolo e garrulo personaggio. Yes!

DESTRUCTION DERBY

PLAYSTATION

THE WINNER

Inserite il seguente code nello schermata nella quale vi viene chiesto il nome del vostro pilota. Il che avviene accedendo alla Championship Race. Una volta che siete in questa modalità di gioco con una qualunque corsa selezionata (ad esclusione del Time Trials), inserite come nome : REFLECT! dopo di che selezionate il Time Trial Race. Una volta che sarete tornati indietro nel menù, selezionate la Track Choice Option e qui premete a SINISTRA una volta. Avrete così accesso ad un tracciato segreto chiamato Ruined Monastery che, oltre a vantare una atmosfera davvero niente male, risulta pur piuttosto tosto und impegnativo. Se invece volete rendere la vostra macchina resistente quanto un carro armato, non dovrete far altro che ripetere il procedimento sopra menzionato inserendo però la parola: !DAMAGE! Fatto ciò, potrete divertirvi a spappolare tutte le macchine che vi capiteranno a tiro senza dovervi preoccupare del conto del carrozziere: e vai così!

NOVASTORM

PLAYSTATION

ODYSSEY

Iniziate una partita e giocate fino a quando non vi fanno secchi. A questo punto dovreste avere accesso (a meno che non siate delle vere e proprie scamorze) alla schermata degli High Score. Qui, invece di inserire il vostro nome mettete il mio e... No, non è così, dunque, invece del vostro nome inserite la parola TWIRLY (lasciando dopo il nome uno spazio vuoto) e poi premete START. Fate ritorno belli freschi e gioiosi al Main Menu: potrete così ammirare in mezzo allo schermo una nuova opzione. Selezionatela ed avrete così accesso ad una schermata dalla quale potrete decidere il livello di partenza! Great!

SUPER VALIS IV

SNES

CIAO BELLA GIOIA!

Se siete un po' titubanti ad entrare nei panni di questa eroina senza macchia e senza paura perché credete che la mini vi stia da schifo, allora provate a digitare uno dei seguenti code. Senz'altro non miglioreranno il look della nostra paladina però vi consentiranno, almeno, di ridurre al minimo la vostra permanenza all'interno di questo gioco.

Level Select

Nella schermata dei titoli premete: SU, GIU', SINISTRA, DESTRA per 3 volte, SELECT per 2 volte ed infine Y, B e START.

Easy Mode

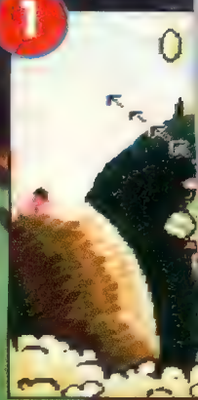
Sempre nella schermata dei titoli, spostate il cursore sulla scritta Option Mode poi premete: L, L, R, R, B, B, Y ed ancora Y. A questo punto potrete fare il vostro ingresso nella option screen e selezionare il livello Easy come dei veri duri. Yes!

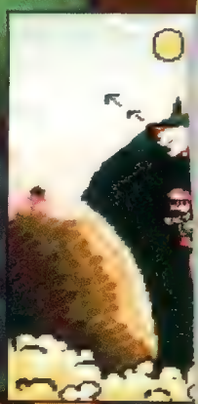
SUPER MARIO WORLD 2
YOSHI'S ISLAND
LA GUIDA (PARTE PRIMA)

Salve gente, è con somma gioia che vi do il benvenuto a questa prima puntata della super guida sul mondo di Mario, Yoshi, Luigi e compagnia bella. Nei prossimi mesi il buon Curdi vi promette solennemente sulle teste oblunghe dei suoi amici verdi (sono grigi! Quante volte lo devo ripetere? Sono grigi! - NdPaolo) che potrete sapere tutto ma proprio tutto quello che avreste sempre voluto sapere su cotale titolicchio! In questa prima puntata vi porteremo a zonzo attraverso il primo livello oltre a fornirvi tutta una serie di trucchi, gabole und consigli grazie ai quali dovreste essere in grado di completare tutti i vari schermi al 100%; e poi non dimentichiamoci che ci sono anche 2 livelli bonus...

N.B.
Questa guida contiene solo le informazioni strettamente necessarie per superare i passaggi più impervi di ogni schermo oltre che, ovviamente, tutti i consigli ed i ragguagli per trovare i vari fiori e le monete che giacciono un po' qua e un po' là. Un consiglio che posso darvi è quello di controllare sempre ed in ogni caso tutte le monete nelle quali vi imbatterete poichè il soldino rosso cambia colore solo quando viene toccato o colpito da un bell'ovetto. Un'altra dritta che posso darvi è quella di stare sempre calmi, rilassati e pensare che, in fondo, c'è sempre qualcuno che sta peggio di voi. Infatti spesso le cose sono più semplici di quanto possano apparirvi all'inizio per cui, prima di lanciarvi in folli rincorse o di mettervi a balzellare su 300 piattaforme per raggiungere un maledettissimo anfratto, provate semplicemente a saltargli vicino, potreste avere una felice sorpresa.

a cura di Fabio "AM/FM" Ravetto

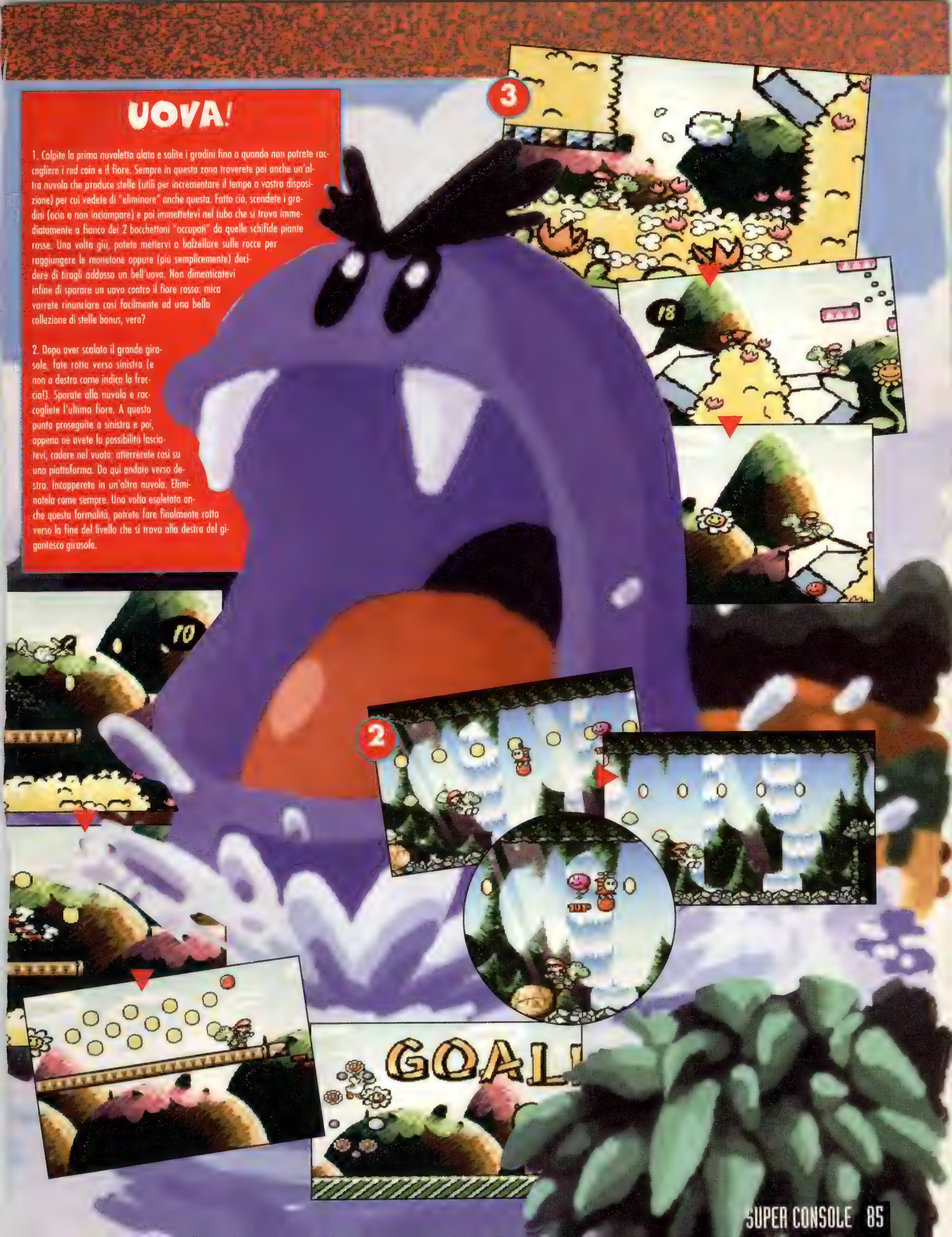




UOVA!

1. Colpite la prima nuvoletta alata e salite i gradini fino a quando non potrete raccogliere i red coin e il fiore. Sempre in questa zona troverete poi anche un'altra nuvola che produce stelle (utili per incrementare il tempo a vostra disposizione) per cui vedete di "eliminare" anche questa. Fatto ciò, scendete i gradini (occio a non inciampare) e poi immettetevi nel tubo che si trova immediatamente a fianco dei 2 bocchettoni "occupati" da quelle schifide piante rosse. Una volta giù, potete mettervi a balzellare sulle rocce per raggiungere le monetone oppure (più semplicemente) decidere di tirarli addosso un bell'uovo. Non dimenticatevi infine di sparare un uovo contro il fiore rosso: mica vorrete rinunciare così facilmente ad una bella collezione di stelle bonus, vero?

2. Dopo aver scalato il grande girasole, fate rotta verso sinistra (e non a destra come indica la freccia!). Sparate alla nuvola e raccogliete l'ultimo fiore. A questo punto proseguite a sinistra e poi, appena ne avete la possibilità lasciatevi, cadere nel vuoto: atterrerete così su una piattaforma. Da qui andate verso destra. Incapperete in un'altra nuvola. Eliminatela come sempre. Una volta esaletato anche questa formalità, potrete fare finalmente rotta verso la fine del livello che si trova alla destra del gigantesco girasole.

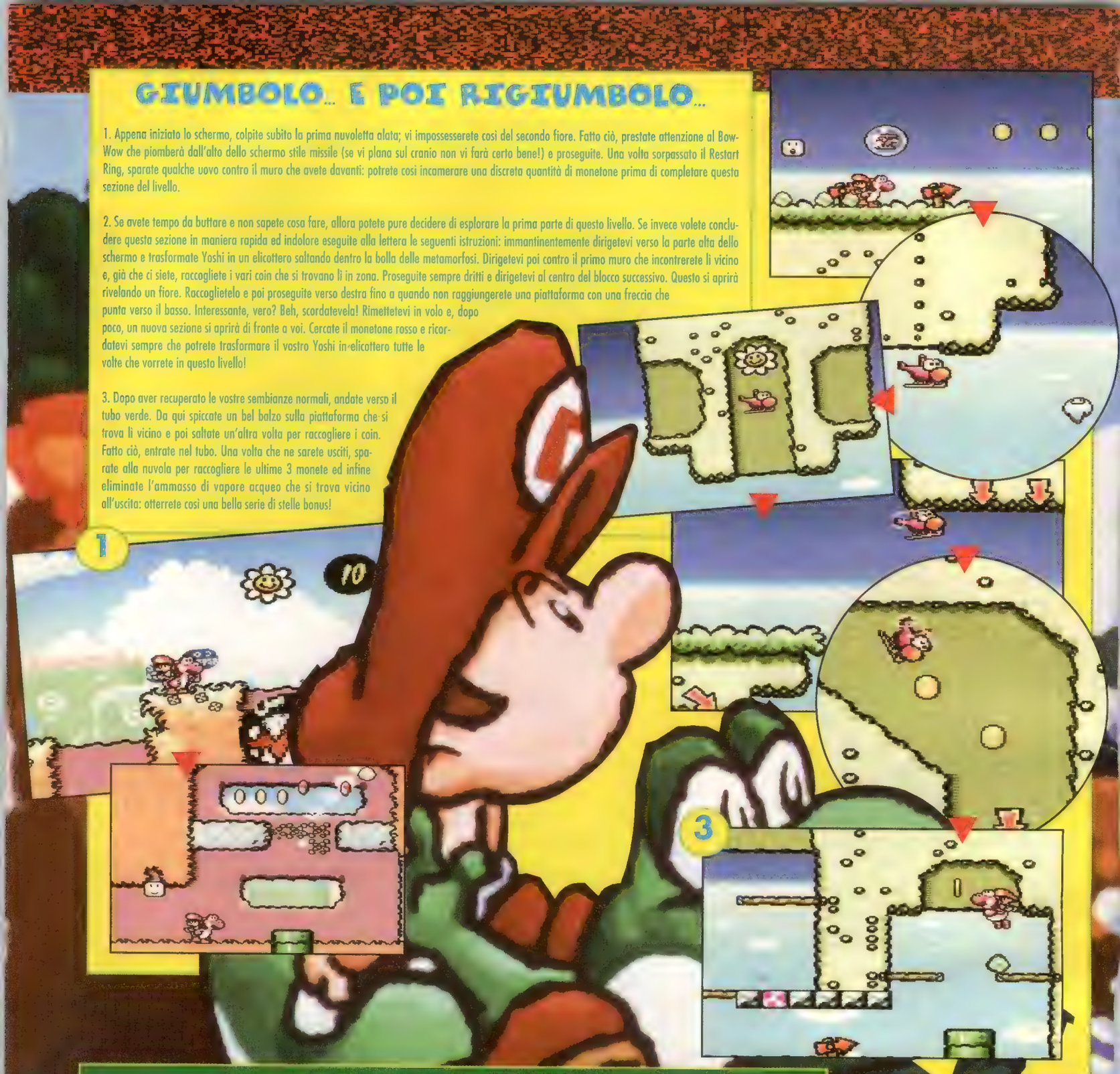


GIUMBOLO... E POI RIGIUMBOLO...

1. Appena iniziato lo schermo, colpite subito la prima nuvoletta alata; vi impossesserete così del secondo fiore. Fatto ciò, prestate attenzione al Bow-Wow che piomberà dall'alto dello schermo stile missile (se vi plana sul cranio non vi farà certo bene!) e proseguite. Una volta sorpassato il Restart Ring, sparate qualche uovo contro il muro che avete davanti: potrete così incamerare una discreta quantità di monetone prima di completare questa sezione del livello.

2. Se avete tempo da buttare e non sapete cosa fare, allora potete pure decidere di esplorare la prima parte di questo livello. Se invece volete concludere questa sezione in maniera rapida ed indolore eseguite alla lettera le seguenti istruzioni: immantinentemente dirigetevi verso la parte alta dello schermo e trasformate Yoshi in un elicottero saltando dentro la bolla delle metamorfosi. Dirigetevi poi contro il primo muro che incontrerete lì vicino e, già che ci siete, raccogliete i vari coin che si trovano lì in zona. Proseguite sempre dritti e dirigetevi al centro del blocco successivo. Questo si aprirà rivelando un fiore. Raccoglietelo e poi proseguite verso destra fino a quando non raggiungerete una piattaforma con una freccia che punta verso il basso. Interessante, vero? Beh, scordatevela! Rimettetevi in volo e, dopo poco, un nuova sezione si aprirà di fronte a voi. Cercate il monetone rosso e ricordatevi sempre che potrete trasformare il vostro Yoshi in elicottero tutte le volte che vorrete in questo livello!

3. Dopo aver recuperato le vostre sembianze normali, andate verso il tubo verde. Da qui spiccate un bel balzo sulla piattaforma che si trova lì vicino e poi saltate un'altra volta per raccogliere i coin. Fatto ciò, entrate nel tubo. Una volta che ne sarete usciti, sparate alla nuvola per raccogliere le ultime 3 monete ed infine eliminate l'ammasso di vapore acqueo che si trova vicino all'uscita: otterrete così una bella serie di stelle bonus!



LA CAVITA' NASALE

1. Seguite il masso semovente e poi saltate sulla cassa in modo da liberare alcune stelle. Dirigetevi poi verso la sezione con quella specie di pilastro e che ha delle monete su ognuno dei suoi lati. Affossate il pilastro nel terreno e, come di magia, vedrete uscire un bel monetone rosso. Dirigetevi poi verso destra e poi in basso sul primo set di scale per trovare un fiore. Risalite poi le scale e camminate ancora a destra. Buttatevi giù dalla seconda sporgenza ed ispezionate sia la parte destra che quella sinistra dello schermo in cerca di monete e fiori.

2. Prima di saltare nel Continue Ring, assicurtievi di essere in possesso di un po' di uova. Sparate alla cassa che volteggia vicino a voi: otterrete così un bel set di stelle. La chiave che sta anch'essa svolazzando ha il potere, se infilata nella porta chiusa, di trasportare Yoshi in una sorta di mini battaglia che tuttavia non influenzerà minimamente il vostro bonus finale. In questa sezione, buttatevi nel dislivello che si trova a metà dello schermo e poi abbattete il pilastro nel terreno. Una volta completato lo schermo raccogliete il fiore e poi affossate anche il pilastro successivo. Farete così apparire un pulsante rosso. Saltateci sopra e poi dirigetevi a destra. Seguite le indicazioni della freccia: vi troverete così all'interno di un stanza piena di monete.

3. Dopo aver raccolto tutti i coin, uscite dal livello bonus e dirigetevi verso destra verso la roccia e fatela rotolare giù dalla discesa. Per raggiungere la piattaforma che si trova lì in zona aspettate fino a quando la roccia non ha superato il buco e poi saltateci sopra. Una volta che siete a bordo, spiccate un altro balzo et voilà! Su, verso la piattaforma! Avrete così via libera verso l'uscita!

PULI PULI PULIPU' FA IL TACCHINO

1. Saltate nel primo baratro che trovate per mettere le vostre zampe da dinosauro su un bel fiore, dopodiché affrontate i 2 Burt Jr. Per eliminarli non dovrete far altro che centrarli con una bella scarica di uova e, una volta fatto ciò, potrete dirigervi verso il lago di lava dove potrete impossessarvi di un po' di monetone. Sparate poi alla solita nuvola che si trova nella sezione successiva; farete così apparire un ponte che vi consentirà di raggiungere altri coin. Saltate poi sul "Ti vedo / Non ti vedo" e muovetevi avanti ed indietro stando ben attenti a non farvi friggere da eventuali zaffate di lava. Una volta che sarete giunti alla fine del vostro viaggio, saltate verso destra e poi immediatamente a sinistra, atterrerete così su una piattaforma con fiore incorporato!

2. Ora dirigetevi verso la fine del livello ed entrate nella penultima porta, non prima però di esservi muniti di un bel quartetto di uova. Uccidete i 4 mostriciattolini che si trovano nei 2 angoli dello schermo e poi impossessatevi dell'ultimo fiore. Ora dovrete affrontare il boss di metà livello!

3. La cosa più pericolosa affrontando Burt è il fatto che il malefico vi tocca mentre state cercando di colpirlo. Se ciò avverrà non solo Mario si staccherà da Yoshi ma voi perderete anche buona parte del tempo a vostra disposizione. La tattica migliore per eliminare il beota è quella di sfruttare il buco che si trova nella parte sinistra dello schermo. Da qui infatti potrete sparare le vostre uova in relativa tranquillità anche se dovrete fare comunque attenzione ad abbassarvi quando Burt vi caricherà. Questo è quanto!

HOP! HOP! TROTTA DINOSAURO

1. Vicino a lo prima sezione [illegible] Una volta [illegible] Fatto quello che bisogna fare qui non vedo altro che salire di una piattaforma all'altra raccogliendo frutti e nemici a profusione. Per eliminare gli indesiderati vi sono varie di grosse noci che si trovano per effetto del vostro passo. Per evitare di rimanere sotto l'avalanche, posizionate Yoshi all'inizio della piattaforma e poi [illegible] di avanzare come [illegible] Una volta superata [illegible] anche questa prova, vi [illegible] [illegible] [illegible]

FUZZY FUZZY, DIZZY, DIZZY...

1. Per prendere il primo fiore, buttatevi nel primo buco e fate in modo di raggiungere la piattaforma che si trova a sinistra. Fatto ciò, dirigetevi a destra e saltate nella sezione gialla fino a quando non vedrete 2 uova lampeggianti. Ogni volta che un uovo lampeggiante colpisce un nemico, questo si trasforma in un red coin per cui assicuratevi di poter raccogliere tutti i coin che riuscirete a seminare. Ci sono inoltre altre 2 monete rosse che si trovano tra le 2 sezioni gialle e che possono essere raggiunte dal nostro paladino in 2 modi: o utilizzando un uovo oppure sputazzando i semi di un bel cocomero!

2. La sezione successiva può essere considerata piuttosto facile a meno che voi non abbiate la malaugurata idea di venire in collisione con una fuzzy ball. Vi basterà toccarne anche solo una per far letteralmente impazzire lo schermo che comincerà a ballare come un matto. Fate quindi attenzione e preoccupatevi solo di raggiungere la fine della sezione sani e salvi: qui non c'è nient'altro da fare!

3. La sezione finale si apre con Yoshi che deve correre sul secondo pante per prendere i coin. Fatto ciò, saltate sul tronco d'albero e poi spiccate un altro balzo verso l'alto. Questo provocherà la caduta di un trampolino; avrete così accesso ad una sezione segreta. Entrate e camminate a destra sulle rocce. Premete il sasso che si trova alla vostra destra; farete così apparire un nuvola. Colpitela e la stessa si trasformerà in un gigantesco girasole che porterà Yoshi su, su , sempre più su, fino a fargli raggiungere le ultime monete mancanti.

MA CHE BEL CASTELLO

1. Per poter prendere le monete che si trovano alla partenza, saltate sui barili rotanti e poi continuate a balzellare fino a quando non atterrerete su un luogo un po' più stabile. Fate attenzione quando affrontate questa sezione, perché se Yoshi cade al suolo sarete costretti a ripetere tutto dall'inizio. Questo è più importante soprattutto quando vi trovate sul secondo barile, poiché se cadete andrete a finire proprio dentro un bel laghetto di lava. Una volta superata anche questa ennesima insidia, raccogliete le monete e saltate sulle piccole piattaforme sulla destra per prendere il fiore. Fatto ciò, potrete finalmente far rotta verso l'uscita.

2. Saltate sulla piattaforma semovente e restateci sopra fino a quando non raggiungerete il fiore che si trova sulla sommità dello schermo. Non appena colpite il fiore, saltate a sinistra ed atterrate sulla piattaforma in alto. Ripetete il procedimento più volte (tranne la seconda nella quale dovrete saltare a destra). Attraversate poi la tubatura ed impossessatevi di un altro fiore; fatto ciò, scendete e seguite le frecce che vi condurranno alla sezione successiva.

3. Colpite il blocco verde per attivare le piattaforme verdi e consentirvi di raggiungere la sommità dello schermo. Ricordatevi comunque che per poter raggiungere la porta che si trova sull'altro lato dello schermo dovrete prima far ruotare le piattaforme rosse. Ocio quindi!

4. A questo punto non ci dovrebbero essere più problemi a giungere al cospetto del boss di fine livello. Anche in questo caso, come per il boss di metà livello, dovrete riuscire a distruggere il malefico senza far cadere Mario dalla schiena di Yoshi, quindi vi farà piacere sapere che Yoshi non può essere danneggiato dal contatto con Burt. L'unica cosa che può ferire il nostro piccolo dinosauro verde infatti sono i piccoli blob che il malefico emette ogni volta che viene colpito. La tecnica migliore per eliminare Burt quindi è quella di colpirlo quando questo si trova il più lontano possibile e poi di deglutire tutti i piccoli ammassi gelatinosi a mo' di enormi caramelle. Semplice, vero?

...ED IL PROSSIMO MESE UN ALTRO MONDO!

Il prossimo mese proseguiremo la nostra guida al fantastico mondo di Yoshi e baby Mario fornendovi tutte, ma proprio tutte le informazioni relative al secondo livello di questo garrulesissimo gioco. Ocio quindi, puntuali in edicola altrimenti poi, per il nostro povero dinosauro, saran dolori!

LA GUIDA (Parte Prima)

DONKEY KONG COUNTRY
DIDDY'S KONG QUEST

Ok guys, benvenuti a questa prima puntata della guida di DKC2. In questa prima parte vi sveleremo tutti i segreti dei primi 2 mondi che compongono questo gioco e faremo anche in modo di fornirvi l'ubicazione di tutti i bonus round, monete, barili ed altre amenità varie che impestano i livelli di questo game. Preparatevi quindi a fare una bella scorpacciata di tips & chips e ricordatevi che se anche non riuscite a portare a termine questo gioco potreste sempre avere un futuro come raddrizzatori di banane!

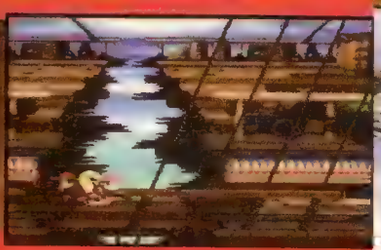
a cura di Fabio "John San" Ravetto

WORLD ONE - LEVEL 1

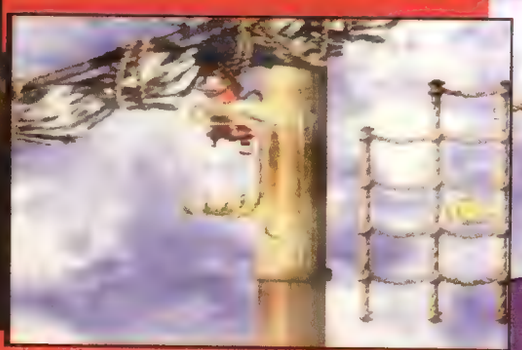
Vita Extra
All'inizio del livello saltate giù dalla prima piattaforma e camminate a sinistra dentro la capanna; entrerete così in possesso di una bella vita extra.

Dixie Kong Barrel
Scendete la prima fila di gradini che trovate nel livello e liberate Dixie Kong dalla sua prigione di legno. Fatto ciò, tornate indietro fino all'inizio dello schermo e qui lanciate Dixie in aria spedendola il più a sinistra possibile. Così facendo, dovreste riuscire a finire all'interno di un barile-cannone che vi proietterà attraverso lo schermo consentendovi così di raccogliere bonus e banane a profusione.

Hidden Letter
Saltate nel buco che si trova nella nave e poi andate verso destra; potrete così raccogliere la prima lettera di questo livello che, guarda caso, è una bella "N". Ah, mi stavo quasi dimenticando, ecio al livello bonus!



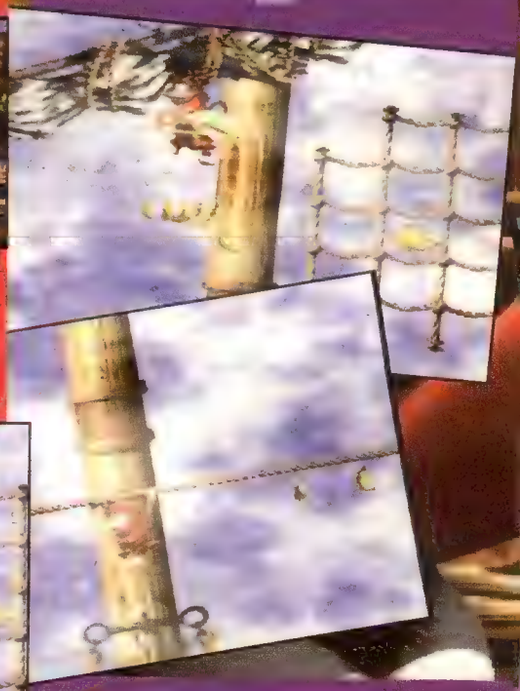
Bonus Stage
Una volta in groppa a Rambi, cominciate a correre attraverso la nave fino a quando non raggiungete il punto mostrato nella foto. Una volta che siete qui, esibitevi in una bella carica e sfondate la porta della cabina (che è permesso?): avrete così accesso ad un bel livello bonus!



Bonus Stage 2 - La Vendetta
Lo scopo di questo schermo è quello di riuscire ad eliminare tutti i cattivi presenti nello stage in meno di 20 secondi. Nel caso riusciate in questa impresa, verrete ricompensati con un bel monetone senza contare poi che se riuscite a finire l'intero schermo con Rambi verrete addirittura ricompensati con un bela paio di vitozze! E vai così...

WORLD 1 LEVEL 2

Bonus Stage
All'inizio dello stage passate da Diddy a Dixie. Sotto voi, dirigetevi verso destra, saltate dalla piattaforma ed atterrate oltre la rete. Sotto voi, balzate all'interno del barile: verrete così catapultati in un bella schermata bonus.

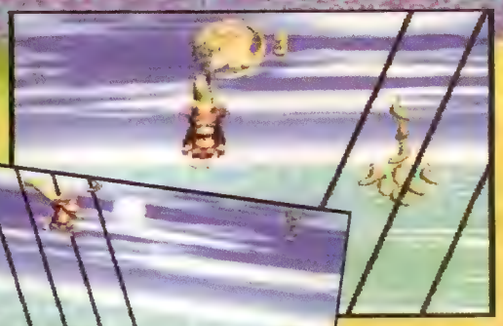


Cannon Barrel
Una volta raggiunta la schermata nella quale prendete di mira barile, premete di fronte al primo cannone e saltate verso l'alto. La mossa non risulta tutta in maniera corretta (più che altro si tratta di un problema di posizione), attraverso quell'ammasso enorme barili del quale vedete spuntare un po' una piattaforma sulla quale atterrare? Bella vita extra.

DONKEY KONG COUNTRY 2
DIDDY'S KONG QUEST

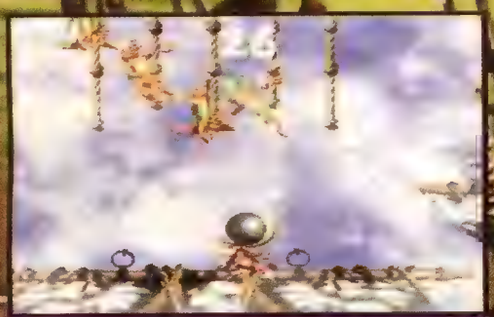
WORLD 1: LEVEL 3

Bonus Stage
All'inizio dello stage saltate in alto, in cima ai barili fino a quando non avrete accesso al livello bonus.



Gancio Cielo!
Dalla cima dei barili spiccate un bel balzo verso destra e poi mettetevi a volteggiare a mo' di elicottero fino a quando non vi potrete appendere ad un bel gancio. Una volta che avete abboccato, mettetevi a saltare sugli altri ami fino a quando non raggiungerete una bella monetona.

Kruncha
Quando vi trovate apposti a Kruncha, lanciategli contro il DK barrel. Una volta che avete fatto ciò, raccogliete la "N" ed il gioco è fatto!



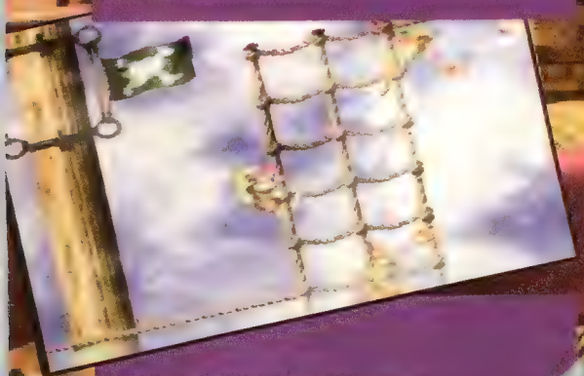
L'ultima Lettera
Per mettere le vostre zampone pelose sull'ultima lettera lanciatevi in una folle corsa alle spalle di Kruncha tenendo al contempo premuto il tasto Y: raccoglierete così la cesta. Il malefico ci finirà dentro e voi potrete impossessarvi dell'ultima lettera!

Cannon Ball
Una volta che vi trovate sulla piattaforma sulla quale giace molte bocche di cannone fate quanto segue: raccogliete la banana e dirigetevi verso sinistra. Portate il povero fardello attraverso le schermo fino a quando non raggiungerete il cannone. Quando la trovate disponibile dentro la bocca e poi saltate anche voi nella vostra bocca, avrete così accesso ad un bonus.

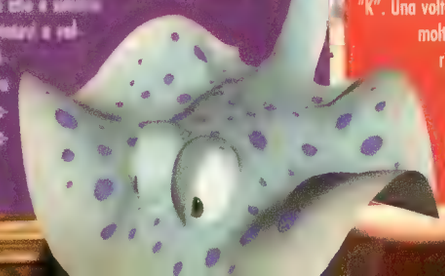
WORLD 1: LEVEL 4

Starting Fall

Dall'istante in cui compare lo schermo premete, e tenete premuta, a destra sul pad. Dopo qualche secondo di discesa verrete in contatto con un barile. Da qui camminate a destra e poi buttatevi nel buco per raccogliere qualche banana ed un po' di monete.



No More Time for Heroes...
Una volta che avete superato il cannone, fate rotta verso la parte alta dello schermo fino a quando non attraverserete la seconda bocca. Una volta che avete raggiunto la cima con le 7 palanche, dirigetevi sull'angolo in alto a sinistra. Qui saltate e poi mettetevi a volteggiare a mo' di elicottero. Se avete fatto tutto correttamente potrete planare in un bonus!



Che se' l'acqua alta...

All'inizio del livello fate come sempre rotta verso destra fino a quando non vi imbatterete in una bella lettera che in questo caso dovrebbe essere la "K". Una volta che l'avrete raccolta, il livello dell'acqua comincerà a salire molto rapidamente. Non appena questo accade, fate rapidamente ritorno alla zona di partenza e nuotate in alto attraverso il buco. Dirigetevi poi a destra dove troverete i soliti bonus ed amenità varie. Troverete anche un barile assai speciale ed una volta che avrete raccolto tutte quante potrete terminare il livello.

Top Secret

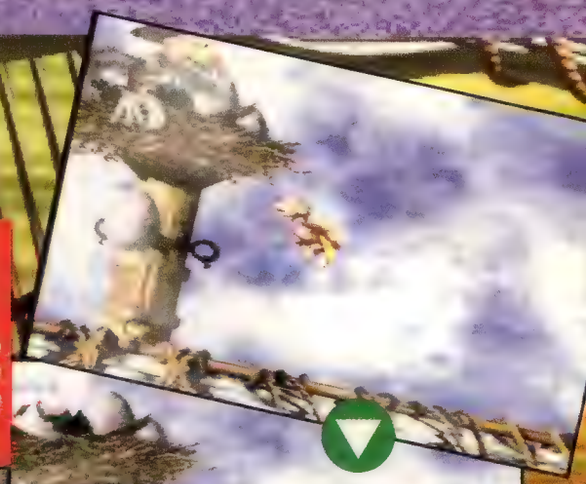
Sotto la prima lettera di Kong si trova una grossa scatola. Nuotateci attraverso e poi, evitando di farvi beccare da Flotsam, seguite il percorso di monete: avrete sicuramente una bella sorpresa.

Fish Box

Una volta che siete usciti dal passaggio, continuate a nuotare facendo però attenzione a rimanere il più vicino possibile al pavimento. Lock Jaw [illegible] in grado di trovare la scatola di Enguarde senza troppe difficoltà!

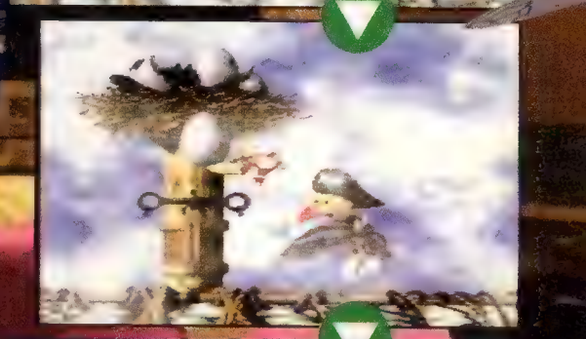
Terza Lettera

Una volta sorpassato il terzo DK barrel, andate a dare una bella occhiata all'angolo in alto a destra dello schermo. Potrete così entrare in possesso di una bella "N" che se ne svolazza tutta sola soletta. Davvero una bella storia!



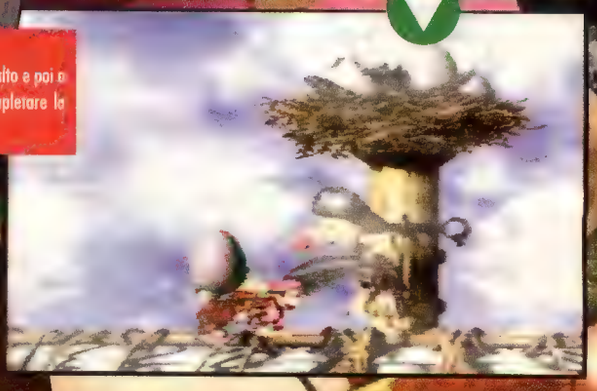
Enguardia Fellone!

In questa zona fate attenzione a Shuri, la stella marina. Entrate nel buco che si trova subito dopo la cassa coperta dalle alghe: potrete così tornare in groppa ad Enguarde. A questo punto per incamerare un po' di punti bonus, fate rotta nell'angolo in alto a sinistra dello schermo e nuotate attraverso le scatole: vi troverete in un vero e proprio paradiso di banane!



I Predatori del Barile Perduto

Una volta che avete trovato l'ultimo barile DK, nuotate prima in alto e poi a sinistra. Troverete così l'ultima lettera che vi consentirà di completare la scritta Kong!



Coin... Coin... Coin...

Una volta raggiunta la parte più alta del livello, evitate i 2 Shuri nuotando rapidamente attraverso lo schermo. Non appena il livello dell'acqua comincia a scendere (fate attenzione a non lasciarvi cadere), spiccate un bel salto e poi esibitevi in una serie di piroette a mo' di elicottero (dovete usare Dixie) fino a quando non planerete su di una bella piattaforma.

WORLD 1 LEVEL 5

Bonus Level

Dirigetevi verso la piattaforma che trovate nella foto qui a fianco; dovreste così essere in grado di poter raggiungere la capanna che si trovava vicino alla partenza. Salite con l'aiuto di Rattly e, alla fine, troverete il primo barile bonus.

Invisible Hook

Fate rotta verso la quarta linea e poi viaggiate fino a metà della corda. Qui dovreste trovare 2 Flitters il cui aiuto si rivelerà indispensabile in seguito. Qui saltate in alto in modo da aggrapparvi ad un gancio invisibile e usate i Flitters a mo' di gradini in modo da raggiungere il secondo barile bonus.

Boss Grabs

Per sconfiggere questa [illegible] non dovrete far altro che salire sulla sua [illegible] e una volta che si sarà fermato non vi resterà altro da fare che raccoglierle e poi scagliarle contro il boss. Quando poi il malefico pennuto cambia tattica e comincia a volare nella capanna tirando le uova fuori dal nido, non dovrete far altro che muovervi da destra a sinistra e viceversa fino a quando una di esse non si fermerà sul pavimento. Quando ciò avviene, non dovrete far altro che raccoglierle e lanciarle contro il boss. Ripetete il procedimento fino a quando l'uccellaccio non collassa al suolo. A questo punto ispezionate la zona vicina al nido, troverete così 2 monete. Per raccoglierle buttate fuori le uova quando queste sono a mezz'aria e dovreste essere in grado di farli vostri.

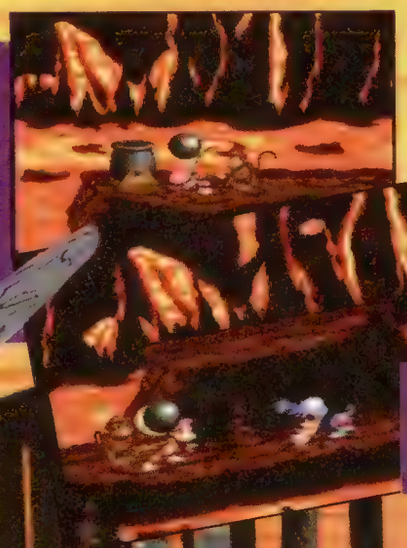
Hero Coin

Le volete aggiungere alla vostra collezione un bel [illegible] da eroe, allora non dovrete far altro che salire fino alla seconda scala di corde una volta che avrete completato il secondo bonus game. Una volta che siete arrivati fino a qui, saltate a destra, attraverso uno [illegible] dalla quale potrete vedere il coin.

WORLD 2: LEVEL 1

Cannon Ball

A questo punto del gioco ci sono 2 piattaforme ognuna delle quali è controllata da un Klampon. Prendete la cesta e tiratela contro uno dei 2 beoti, libererete così una palla da cannone. Fatto ciò, raccogliete la boccia ed invece di lanciarla contro l'altro Klampon portatela a spasso per tutto il livello fino a quando non giungerete al cospetto di un altro cannone. Infilate la boccia al suo interno e preparatevi per l'ennesimo bonus stage.



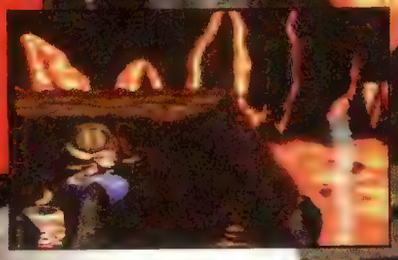
Hero Coin

Una volta che avete raggiunto la cassa di Squittier, saltate sulla sua schiena e poi dirigetevi verso i piani alti del livello utilizzando le sue piattaforme di tela. Qui troverete il vostro agognato premio!

WORLD 2: LEVEL 2

Bonus Barrel

Per prima cosa passate a Dixie Kong. Sulla prima piattaforma correte a sinistra e poi esibitevi in una bella elicopter spin, finirete così per approdare all'interno di un bel barile bonus.



Terzo Barile Bonus

Raggiungete l'ultima piattaforma del livello e poi spiccate un bel balzo a sinistra; atterrerete su di una piattaforma nascosta sulla quale si trova il terzo barile bonus.

Secondo Barile Bonus

Per raggiungere il secondo barile bonus, spostatevi verso la zona destra della schermata. Attendete fino a quando Mini Necky non giungerà sopra di voi e poi saltategli verso sinistra. Saltate Necky, planerete così nel secondo barile bonus!

Hero Coin

Una volta che siete all'interno del primo barile bonus, dirigetevi a destra e poi saltate su Rattly dalla piattaforma. Planerete così su Hero Coin.

Lettera N

Se salterete sulla piattaforma che si trova subito sotto il terzo barile bonus e poi volerete a destra, potrete accedere ad un bel barile con il funzionamento di Rattly nuovo. Saltate così diverse volte per la lettera "N".

WORLD 2: LEVEL 3

Enguarde

Cominciate a muovere verso la parte bassa del livello fino a quando non raggiungete il fondo. Una volta qui, dirigetevi verso la cassa che si trova alla vostra destra: potrete così rendere la cassa di Enguarde.

Bonus Level

Una volta giunti in fondo alla cassa di Enguarde (precedentemente la scatola verrà aperta), prendete il barile e poi saltate in basso verso il segnale di stop. Qui tirate il barile contro la cassa che si trova alla vostra destra: avrete così accesso ad un bonus round nel quale avrete la possibilità di ottenere un Kong Coin.

Passaggio Segreto

Da qui muovete verso il basso attraverso le scale in modo da incocciare in un Invincibility Barrel. Ora continuate a muovere verso destra. Una volta giunti nuovamente in Mera Cole, una volta che la scatola aperta, tirate rapidamente contro verso il barile contenuto in modo da muoversi in salvo il più in fretta possibile!

WORLD 2: LEVEL 4

Secret Wall

Evitate la lava utilizzando i palloni e saltate fino a quando non vedrete una piattaforma sulla quale ci sono 2 Kruncha. State fermi e poi lanciate Rambi contro il muro che si trova alla vostra destra: raggiungerete così l'ennesimo bonus level.

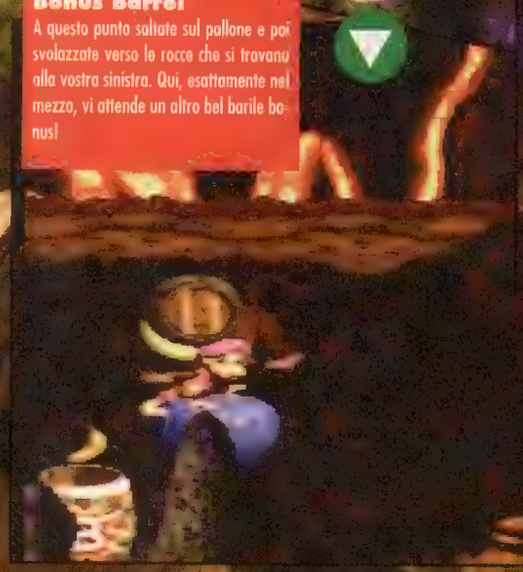
WORLD 2: LEVEL 5

Primo Barile Bonus

Dopo esservi diretti verso l'alto ed aver raggiunto il terzo "piano" dello schema avrete 2 possibilità d'azione. Potrete infatti sia saltare all'interno del cannone barile che si trova alla vostra sinistra oppure cimentarvi in un bel salto per finire sempre in un altro cannone, il quale però si trova alla vostra destra. Qualunque cosa scegliate ricordatevi di stare moooolto attenti!

Bonus Barrel

A questo punto saltate sul pallone e poi svolazzate verso le rocce che si trovano alla vostra sinistra. Qui, esattamente nel mezzo, vi attende un altro bel barile bonus!



Dixie Barrel

Circa 2 quadrilioni dopo il primo barile bonus (sulla sinistra) vedrete qualche gorilletto. Per raccogliere i vari gadget che vi si trovano sopra non dovrete far altro che lanciarvi sopra Dixie ed il gioco sarà fatto!

Passage

Una volta raggiunto questo punto troverete 2 Krooks. Superateli volandoci sopra e proseguite verso destra fino a quando non troverete un Hero Coin ed un barile bonus. Un'altra possibilità che avete è quella di volare sotto la piattaforma e sperare ai piedi dei 2 boots ma per far questo dovrete per forza andare ad atterrare nell'angolo dello schermo.

Boss

Evitate le varie fireball che il malefico vi tira contro e poi, quando cade la palla di cannone, raccoglietela e tiratela contro la spada del bucaniere. Fatto ciò, spostatevi rapidamente dall'altro lato dello schermo usando i ganci. Una volta giunti sull'altra sponda aspettate ancora la bocca e ripetete il procedimento per un paio di volte. Una volta che il boss cambierà tattica di attacco agite così: aspettate che il cannibale vi spari ed, una volta che la fireball è in movimento, lanciatevi contro la palla. Spostatevi poi sull'altro lato il più rapidamente possibile e ripetete il procedimento. Un paio di colpi basteranno ed il bucaniere crollerà al suolo esanime. Yes!

ED IL PROSSIMO MESE...

A gennaio avrai persino fatto conoscenza con un altro paio di livelli di Donkey Kong Country 3 ancora più divertenti ed in questa pagina avremmo dovuto già sciorinarvi tutte le soluzioni ed avremmo tutto l'occorrente bello. E invece cosa vi pensate fosse successo? Ovviamente Rareware non ha voluto darci tempo a qualcuno di suggerirgliene di cambiare e trasformare il vostro entusiastico divertimento per un capolavoro di molto meno ci ha voluto per accaparrarsi il boss del quarto livello, che lo sai, è ingiusto pretendere anche dare finezze di tecnica e soprattutto l'esperienza completa della stupenda (e "L'avventura di Mamma Lumaca")!

P.S.
Nel caso siate voi un fenomeni assoluti e riusciate a fare a Cranky massacrare la bocca e la quarta dimensione, Wonder!

Q & A

Bella lì e bella là, gente, benvenuti nel cyber-spazio tecnico di Super Console, dove si affrontano questioni inerenti al complesso e sofisticato mondo dei videogiochi™. La Philips, ammesso il flop del CD-i, diventa sviluppatore PlayStation. Anche l'Atari pubblicherà giochi per PlayStation... Non so se essere contento o mettermi a piangere. Sega, Sony, Philips e Atari sono sviluppatori PC. Solo la Nintendo fa muro. Miyamoto non si prostituisce, almeno non ancora. Sega Rally è stato il gioco su CD che ha venduto più copie nel minor tempo in Inghilterra, battendo in un solo giorno tutti i record precedenti... Forse sarà meno facile del previsto per la Sony. E tuttavia, Marty Homlish, il presidente della SCE of America appena dimissionato (dopo che Steve Race se n'era andato sbattendo la porta, i vertici americani della Sony sono più incasinati del nostro Parlamento a quanto pare...) ha affermato che *"PlayStation rappresenta il più grande successo della Sony, persino maggiore del Walkman"*. In America, Sony ha piazzato fino a oggi oltre 900,000 PlayStation, un vero trionfo. Considerando che la Nintendo ha ulteriormente posticipato il lancio della sua console a 64-bit, le possibilità di espandersi ulteriormente sono certe. Intanto la pirateria su CD comincia a mietere vittime. Come volevasi dimostrare. La 3DO Company sta lavorando al successore dell'M2 (!!!) e intanto la Goldstar abbandona l'M1... Cose belle. *It's a cool, crazy, beautiful world*... Basta così. Eviterei di sprecare spazio prezioso, visto che ne abbiamo poco.
Copiatevi i dannati indirizzi e fatevi sentire!

Matteo Bittanti

snail mail
Q & A - Super Console
via XXV Aprile, Bresso (Mi)
e mail
mbfil@mbox.vol.it
fax02/665282222

Caro Matteo,
ormai stufo di aspettare i comodi della Nintendo, ho acquistato qualche mese fa una Sony PlayStation americana (perché nettamente più veloce di quella italiana) insieme a tre giochi e sono rimasto decisamente soddisfatto della mia scelta. L'unico problema, però, è che ho venduto il mio mitico Super NES e solo ora ho scoperto con terrore che non c'è nemmeno un gioco di ruolo in inglese per la console Sony. Aaaargh! Cosa posso fare? Non sapete se in futuro usciranno rpg in inglese per la mia macchina? Vi prego aiutatemi!
Giancarlo Raniero

Non solo arrivano RPG in inglese su PSX, caro Giancarlo Raniero, ma arriva pure Final Fantasy VII!

Non temere. La divisione americana della Sony pubblicherà presto la versione in lingua inglese di Arc The Lad, attualmente in fase di traduzione. Arc The Lad è un buon prodotto, sviluppato dalla stessa cricca di Front Mission per SNES. Si vocifera che la versione USA sarà in effetti una compilation dei primi due episodi, già disponibili in Japan. Anche Beyond the Beyond sarà presto tradotto, il che dovrebbe soddisfare - almeno per un po' - le esigenze dei fantasy player occidentali che fino a oggi sono rimasti all'asciutto per le assurde decisioni della Sony americana. L'uscita di Beyond the Beyond è prevista per giugno.

La vera notizia bomba è che la Squaresoft svilupperà giochi per PlayStation. Il primo gioco previsto è Final Fantasy VII, che uscirà per Natale, anche se la versione inglese non uscirà prima del 1997. Tra l'altro si vocifera che il gioco occuperà la bellezza di due CD-ROM...

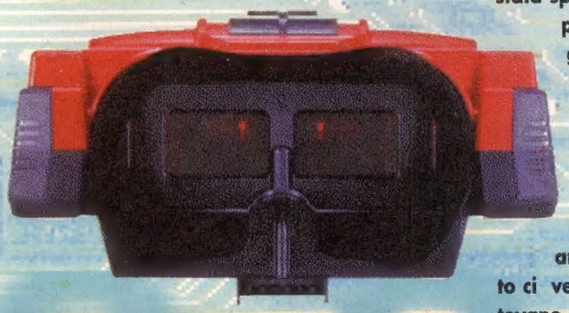
Caro MBF,
seguo Super Console perché è la migliore testata in Italia di videogiochi, soprattutto per le notizie sul Nintendo 64. Avendo letteralmente divorato lo speciale sulla console in occasione della presentazione allo Shoshinkai di Tokyo, sono rimasto un po' interdetto dalle specifiche tecniche. A questo punto vorrei sapere:
1) Quali sono le reali potenzialità di gestione poligonale della console Nintendo? Quanti poligoni può muovere al secondo? È superiore o no a PlayStation e Saturn?
2) Che cos'è esattamente l'anti-aliasing?
3) Sul Nintendo 64 vedremo anche giochi in 2D come **Street Fighter 2**, oppure solo titoli tridimensionali? Sul 2D il Nintendo 64 è potente come il Saturn (**X-Men** sul 32-bit Sega è incredibile!)
Grazie e a presto!
The Killer

MBF spiega a The Killer quali siano le reali capacità di gestione poligonale del Nintendo 64...

1) Quando si parla delle capacità di animazione poligonale del Nintendo 64, è necessario distinguere tra i vari modi grafici che la console può visualizzare. Uno dei punti di forza del Super NES era il cosiddetto Mode 7, una serie di effetti speciali quali rotazioni e zoomate ottenibili via hardware che nessuna altra console a 16-bit possedeva. Con il Nintendo 64, i programmatori hanno a disposizione almeno tre modi grafici differenti. Il primo, con tutti gli effetti speciali operativi (e per effetti speciali intendiamo Anti-Aliasing, Z-Buffering, Morphing, Rotazioni, Ingrandimenti, Ombreggiature, Texture mapping, Tri-linear Mip Map Interpolation, Correttore di prospettiva, Load Management, Trasparenze, Gouraud Shading etc.) permette di muovere 120,000 poligoni al secondo a 60 fps. Senza anti-aliasing in tempo reale, il Nintendo 64 arriva a muovere 156,000 poligoni al secondo. Il terzo modo grafico, infine, senza lo Z-Buffering, permette alla con-

sole di gestire fino a 240,000 poligoni al secondo a 60fps.
Detto in altri termini, l'hardware mette i programmatori nella condizione di poter utilizzare poligoni eccezionalmente veloci, ma relativamente spartani, oppure poligoni molto complessi, ma animati in modo più lento. Il "relativamente spartani", poi, va preso con le pinze: si tratta comunque di animazioni poligonali paragonabili alle miglior cose viste su Saturn (Virtua Fighter 2) o PlayStation. La gestione poligonale del Nintendo 64 è differente da quella delle console a 32-bit attualmente su mercato, quindi è difficile fare confronti. La console Nintendo infatti riesce a costruire poligoni di forma rettangolare e a muoverli ad incredibile velocità, laddove le console Sony e Sega sono più veloci quando si tratta di muovere e gestire poligoni di forma triangolare. Il Nintendo 64 utilizza algoritmi particolari per ottenere poligoni triangolari e questo rallenta il processore centrale (l'hardware della console Nintendo è in grado di visualizzare il doppio dei poligoni di forma rettangolare rispetto a quelli triangolari nello stesso tempo). Tuttavia, titoli come Super Mario 64 e PilotWings 64, per quello che si è visto, mi sembrano improponibili su altre piattaforme...
2) L'anti-aliasing consiste nell'uniformare linee, poligoni e colori, per eliminare la sensazione di granulosità delle immagini su schermo. L'anti-aliasing permette anche di ridurre la spixellizzazione degli sprites grazie ad una "limatura" *ad hoc*, ovvero attraverso un processo di armonizzazione e omogeneizzazione delle linee e dei colori. Il Nintendo 64 possiede un doppio anti-aliasing, che perfeziona via hardware e in tempo reale sia ogni singolo poligono renderizzato sia l'intera immagine su schermo.
3) I giochi bidimensionali per Nintendo 64 saranno probabilmente realizzati in bassa risoluzione (320x240, 16-bit color). La console Nintendo non possiede, come PlayStation alcun processore dedicato per la creazione di sprites e fondali 2D, ma teoricamente sarebbe possibile ottenere qualcosa come 34 strati di parallasse via software muovendo nel contempo un paio di personaggi su schermo.
Chiaramente, in alta risoluzione, sarebbe duro andare oltre gli otto livelli di parallasse sempre con due personaggi su schermo. Il limite è imposto dalla quantità di memoria disponibile.

Caro MBF,
Fino a dodici mesi fa, si faceva un gran parlare di realtà virtuale. Sembrava che la tecnologia immersiva fosse dietro l'angolo e già pregustavo la possibilità di giocare a Doom con un bel casco in camera mia. Da allora è passato una anno, ci siamo dovuti sorbire qualche film cazzuto (*Il Tagliaerbe 1 & 2*, tra i meno peggio, il patetico Virtual Boy della Nintendo e niente più. A questo punto io mi chiedo: grazie alla notevole capacità di animazioni poligonale di PlayStation e, prossimamente, del Nintendo 64, perché qualcuno non realizza un bel sistema di realtà virtuale? Non una roba alla *VictorMaxx* per PC che costa miliardi, qualcosa di più abbordabile... Fidandomi della vostra onniscenza in materia, vi saluto calorosamente...
Gianpaolo Garavaglia (Como)



Il visore del Virtual Boy: l'emblema della tecnologia virtuale in declino?

Passata l'hype sulla realtà virtuale (risultato: molta discussione teorica, aria fritta asfissiante e pochissime applicazioni a livello consumer), l'effimera attenzione della massa si è spostata su Internet, che - tempo sei mesi - si ridimensionerà nettamente. Fortunatamente, alcuni operatori seri sono tutt'ora al lavora su prodotti immersivi per sistemi ludici casalinghi. Svetta l'americana *Virtual i/O*, che al recente Electronics Show di Las Vegas ha presentato una versione per console e tv dei suoi caschi di realtà virtuale. Sono previste versioni per Sony PlayStation, Sega Saturn e, prossimamente, Nintendo 64, al prezzo di 399 dollari, circa settecentomila lire. Versioni più sofisticate, già in fase di produzione, avranno ovviamente un price-tag più elevato. I primi esemplari saranno disponibili a marzo, ma la presentazione vera e propria è stata rinviata all'E3 di maggio. La sola idea di avere uno schermo di ottanta pollici davanti agli occhi mi intrippa, non so voi...

Ciao Matteo!
Mi chiamo Massimiliano Benini e volevo qualche chiarimento riguardo al tuo editoriale apparso su Super Console di Gennaio 1996. Non ho mai visto la testata in edicola però la tua puntualizzazione ha illustrato benissimo la situazione.
Una cosa sola però non mi trova d'accordo (o l'ho capita male io o l'hai spiegata male tu): ad un certo punto mi dici che la Guerra del Golfo trasmessa dalle telecamere della CNN si presta benissimo come grande videogioco. Questo non mi trova d'accordo, in quanto già il termine guerra spiega tutto, visto che, come dici tu, la vicenda è stata spettacolarizzata dalla CNN e quindi non si possono conoscere i particolari di questa guerra che, anche agli occhi miei, mi è sembrata rapidissima: azioni eroiche dei caccia americani, la studiata diplomazia di Bush, l'abilità di Schwartzcopf (o come piffero si chiama).
Per quanto riguarda la Bosnia, anche lì c'è stata una bieca spettacolarizzazione anche da parte dei media italiani, in quanto ci venivano mostrate solo le immagini che potevano colpire l'immaginario collettivo: bimbi mutilati, orfani, prigionieri in campi di concentramento, città devastate e altri orrori vari (non voglio fare della retorica, è successo proprio questo).
Da qui la netta differenza che agli occhi di noi spettatori può apparire: i media ci hanno fatto vedere delle due guerre quello che pareva a loro e di conseguenza noi abbiamo tirato le nostre conclusioni. Concludendo, vorrei dire quindi che non metterei una netta divisione tra le due guerre, visto che, secondo il mio parere, sono da mettere sullo stesso piano.
Ti saluto e ti ringrazio per l'attenzione...
See you later alligator!

Massimiliano Benini
(lem2161@iperbole.bologna.it)

All'ulteriore spettacolarizzazione dell'evento bellico (che è già spettacolo in sé) operata dal mezzo televisivo si accompagna la progressiva smaterializzazione dell'evento reale, che viene deprivato di realtà in quanto ridotto a immagini sempre più prive di referente. Si tratta di una strategia pianificata dai vertici anche al fine di enfatizzare la superiorità tecnica dell'esercito USA sugli avversari. Ma c'è di più. I piloti dei caccia americani si allenano con costosissimi e ultra-sofisticati simulatori di volo in cui la realtà viene simulata e gli avversari si presentano sotto forma di pixel molto realistici. A livello psichico, viene suggerito al soldato che gli effetti delle sue letali armi si riducono a mere esplosioni di codice binario. La realtà dei combattimenti è ulteriormente mediata dagli screen collegati ai computer di bordo dei jet, che analizzano la situazione in tempo reale e la restituiscono sotto forma di cifre, immagini (cioè rappresentazioni della realtà). Esattamente come in un videogioco, tanto che per il pilota non c'è più differenza tra lo sparare simulato e lo sparare reale, giacché le due formule finiscono per sovrapporsi fittiziamente. Occhio a non confondere la retorica televisiva e la propaganda per immagini con il fenomeno della spettacolarizzazione. Il secondo è assai più grave e porta a un progressivo sgretolamento del reale, ridotto a pura icona dietro a cui c'è una costruzione *ad hoc*, mera ideologia. Torneremo a parlarne.

PRIMO PIEDE

LA RUBRICA PER CHI AMA IL GENERE COMMERCIALE

VENDO

VENDO cartuccia **Secret Of Mana** (versione americana) per SNES a £ 60.000.
- ALESSANDRO;
Tel. 0585/254051

VENDO Super Famicom (con ben 2 adattatori) completo dei seguenti giochi: **Street Racer, Super Mario World, Mortal Kombat II, Mortal Kombat 3, Street Fighter II Turbo,** a sole £ 450.000. Vendo anche **Amiga 600** con tantissimi giochi a sole £ 350.000 oppure li vendo insieme all'incredibile prezzo di £ 700.000, oppure li scambio con una **Playstation** + giochi (solo versione europea). Massima serietà.
- LEONARDO GUGLIELMI, Via di Vittorio 6/H, 20035 Lissone (MI);
Tel. 039/463024

VENDO i seguenti giochi per Super NES: **Mortal Kombat II** (£ 90.000), **Aladdin** (£ 70.000), **Pitfall** (£ 90.000), **FIFA Soccer** (£ 50.000), **Super Probotector Alien Rebels** (£ 50.000).
- MIRKO PASCIA', Via Reims 23, 50126 Firenze; Tel. 055/6810184 (ore pasti)

VENDO per Super Nintendo i seguenti giochi: **International Superstar Soccer** (USA; £ 70.000), **Megaman X** (PAL; £ 60.000), **Super Turrican 2** (PAL; £ 70.000).
- CLAUDIO;
Tel. 0185/321224

VENDO per Super NES/Famicom la cartuccia di **Killer Instinct** (USA) a £ 70.000 e quella di **Mortal Kombat II** (JAP) a £ 30.000.
- TIZIANO;
Tel. 011/9375960

VENDO/SCAMBIO le seguenti cartucce per SNES: **Star Wars** (£ 30.000), **Return Of The Jedi** (£ 40.000), **The Lion King** (£ 40.000), **Super Pinball** (£ 30.000), **Stunt Race FX** (£ 45.000), **Cannon Fodder** (£ 50.000), **King of Dragons** (£ 45.000), **Actraiser 2** (£ 45.000), **Perfect Eleven** (£ 90.000), **FIFA '96** (£ 100.000), **Desert Fighter** (£ 30.000), **Wolfchild** (£ 20.000), **Darius** (£ 20.000), **Skyblazer** (£ 25.000), **Mortal Kombat 3** (£ 90.000). Prezzi trattabili. Inoltre cerco i seguenti giochi: **Front Mission, Operation Europe, Rise Of The Phoenix, Super Drift Out, Knights of the Round, Wild Guns.**
- TIZIANO PACIFICO, Via Leopardi 21, 86170 Isernia;
Tel. 0865/412228

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per SNES, Sony Playstation. Vendo **Neo Geo** con 10 cartucce, due joystick, due Memory Card, a £ 550.000 trattabili. Annuncio sempre valido.
GIULIANO DANINI, Via Firenze 13, 46019 Viadana (Mantova); Tel. 0375/830226

VENDO Sony Playstation versione italiana + un joypad + **Tekken, Wipeout, Ray Man,** cavo Scart Pro, Memory Card, il tutto in condizioni eccellenti (40 giorni di vita) con garanzia, imballi e demo disk originali, a £ 850.000 trattabili.
- ALESSANDRO MANTOVANI, Villaggio XXV Aprile 119/B, 06083 Bastia Umbra (PG); Tel. 075/8002813 (ore pasti)

VENDO i seguenti giochi per Super Nintendo: **Mortal Kombat II, Donkey Kong Country, Contra III, Super Mario All-Stars, Mario World, Super Street Fighter II, Magic Sword, International Superstar Soccer, Ghouls 'n' Ghosts, Castlevania II,** tutti a £ 70.000 trattabilissime. Tutti i giochi elencati + console **Super NES** + adattatore USA/ITA/JAP a £ 500.000. Tutto in ottimo stato. Massima serietà.
- ANSELMO;
Tel. 0861/950333 (dalle 9.00 alle 12.30)

VENDO console **Super Nintendo** (USA) con scatola e istruzioni a £ 150.000. Vendo inoltre i giochi **Super Street Fighter II** (USA) con scatola a £ 80.000; **Turtles Tournament Fighters** (PAL) con scatola a £ 70.000; **NBA Jam** (JAP) con scatola a £ 60.000; **GP1 Motomondiale** (PAL) con scatola a £ 30.000; **Pitfall: The Mayan Adventure** (PAL) senza scatola a £ 50.000; infine convertitore senza scatola a £ 35.000. Vendo anche in blocco a £ 350.000 anziché £ 475.000.
- PAOLO GIGANTE, Via Cristo Risorto 12, 20062 Cassano d'Adda (MI); Tel. 0363/65188 (dalle 19.00 alle 21.00)

VENDO per Sony Playstation versione americana i seguenti giochi in perfette condizioni: **Ridge Racer** (£ 80.000), **Ray Man** (£ 98.000), **Tohshinden** (£ 95.000). Per chi li acquista in blocco il prezzo è di £ 240.000. Massima serietà.
- CARMINE;
Tel. 081/5963501 (dalle 13.30 alle 16.00)

VENDO console **Super NES** (ITA) + 12 giochi (tutti italiani con scatola e libretti) a £ 900.000. Vendo anche il **Super Scope 6** a £ 60.000. Inoltre scambio **Street Fighter II Special Champion Edition** per Megadrive europeo con la versione europea di **Super Street Fighter II** per MD (con libretto e scatola). Massima serietà. Annuncio sempre valido.
- PAOLO PUGLIA, Viale Lazio 6, 90144 Palermo;
Tel. 091/6258686 (dalle 16.15 alle 19.00)

VENDO per Super NES i giochi **Clayfighter** (USA) e **Krusty's Super Fun House** (JAP), solo in blocco a £ 70.000. Inoltre vendo **Super Game Boy** (europeo) a £75.000.
- ROBERTO;
Tel. 085/959664 (ore serali) - Fax 085/95431

VENDO Super NES americano con i seguenti giochi: **Mortal Kombat, Mortal Kombat II, Batman Returns, G Gundam, The Magical Quest, Super Punch Out, Killer Instinct, Super R-Type, Super Ghouls 'N' Ghosts, Royal Rumble, Final Fight 2, Street Fighter II, Street Fighter II Turbo, Castlevania 4;** il tutto in blocco o separato.
- DAVIDE SUIN, Via Baretti 24, 35125 Padova;
Tel./Fax 049/685431

VENDO per Playstation versione giapponese del gioco **J-League Prime Goal Ex** a £ 80.000, oppure lo scambio con **Winning Eleven** o **Motor Toon GP.**
- ROBERTO;
Tel. 085/959664 - Fax 085/95431

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Super NES: **Batman Returns** (ITA), **FIFA International Soccer** (ITA), **WWF Royal Rumble** (ITA), **Turtles In Time** (USA) e **Super High Impact** (USA).
- LUIGI;
Tel. 031/631740

VENDO console **NEC-FX** 32 bit, joypad, alimentatore, più il gioco **Battle Heat** a prezzo da concordare. Sono disponibile anche ad eventuali scambi con software per Saturn e Playstation. Per informazioni telefonare allo 02/9301506 ore pasti e chiedere di Fabio.

COMPRO

COMPRO SNES e **Super Game Boy** (USA), **Game Boy, Lynx,** CD e accessori per **PSX,** cartucce per **SNES** (in particolare, **International Superstars Soccer Deluxe**) e per **PC-Engine.**
- MIRTO MORESSA, Via E. De Nicola 20, 35036 Montegrotto T. (PD); Tel. 049/794174 (ore serali)

COMPO/VENDO/SCAMBIO software per Playstation, 3DO, Super NES. A disposizione numerosi titoli: **Ridge Racer Revolution, Tohshinden 2, Tekken** e moltissimi altri. Vendo anche riviste specializzate a metà del prezzo di copertina + spese postali. Compro a prezzo di realizzo cartucce per Megadrive e Master System.
- NICOLA GROSSI, Via Vespri Siciliani 10, 70053 Canosa (BA); Tel. 0883/613562 (ore pasti)

Futura Publishing
Il Futuro
Nell'Editoria Oggi
Presenta:

- **PC Pratico**
  La rivista di PC per tutti che vi accompagna con competenza e semplicità nel mondo del computer

- **CD-ROM Oggi**
  La rivista dedicata al mondo della multimedialità con le recensioni di tutti i nuovi prodotti su CD-ROM. Con 2 CD-ROM allegati

- **PC Play Magazine**
  Tutti i videogiochi per PC, le ultimissime demo e i consigli di gioco

- **Internet Oggi Magazine**
  La rivista della comunicazione globale per comprendere il fenomeno Internet e viverlo in prima persona

- **Internet Oggi Directory**
  Oltre 600 "siti" Internet scelti, recensiti e giudicati per voi. Il CD-ROM allegato permette una "navigazione locale" evitando onerosi costi di collegamento

- **Mega Console**
  Tutti i videogiochi per Megadrive - Mega CD - Game Gear - Saturn - Mega 32X - Coin-op, recensioni, trucchi e segreti

- **Super Console**
  Tutti videogiochi per SuperNes - Playstation - VirtualBoy - GameBoy - Ultra 64 - 3DO, recensioni, trucchi e segreti

- **Futura Music**
  Strumenti musicali e nuove tecnologie per chi fa musica con un'ora di musica su CD: test audio degli strumenti e i demo dei lettori

- **Guida ai Telefoni Cellulari**
  Caratteristiche e prezzi di tutti i modelli disponibili

FUTURA PUBLISHING

FUTURA PUBLISHING s.r.l. - via XXV Aprile, 37 - 20091 Bresso (MI) - Tel. 02 - 665281 - Fax 66528222

FUTURSHOW

1° Salone Multimediale

Bologna 13/17 aprile 1996